

boNUS

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Gran Turismo 2

Volji od prethodnice?

Final Fantasy VIII

Najprodavanija igra u Japanu '99.

Medal of Honor

Mirko paoli-metak!

Mario Golf

Nova uloga za Mariu!

**TOMB
RAIDER
THE LAST
REVELATION**

i kao bonus:

18

najboljih
zimskih igara

Čime se igra (kada nije sa Pavelom):

Prijavi inspektor Blaža

broj 1 • godina I
cena 60 dinara

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Samo

Be Soft

Od sada nudi neverovatne pogodnosti...
Odloženo plaćanje na 2 rate (30 dana)

i to nije sve...

Svakom kupcu PlayStation konzole
poklon: originalna Sony torba
i besplatan primerak časopisa Bonus.

Uz kupovinu Sony paketa

ni to nije sve...

Garancija 6 meseci
+ uputstvo na srpskom
+ najkvalitetnija usluga
+ posebne pogodnosti


i naravno...

Svakom kupcu 4 diska,
poklon originalna Sony šolja

Pomade važe dok traje akcija



- 10 godina sa Vama
- Sve na jednom mestu, najveća ponuda, obezbeđen servis
- Sony od 250- garantovano najniža cena i to na dve rate
- Igre od 3 do 7- isključivo na originalnim Verbatim diskovima
- Besplatan primerak časopisa "Bonus" prilikom kupovine preko 30-


 **Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

 **Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

 **Zemun:** Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008

 **Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

 **Novi Sad:** 064/117 53 36

 **Indija:** 064/120 71 51

požuri



bonus

broj 1 • godina I

Osnišač i izdavač:
Bonus World, Molerova 30
Direktor i odgovorni urednik:
M. Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafička priprema:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Lektura i korektura:
Milica Cvetković,
Nataša Petraljinić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Marketing:
Ivana Mitrović

Spoljni odnos:
Srba Jovanović

Radnici u ovom broju:
Petar Milić,
Maja Vukadinović,
Milijan Lekić, Mirela Jeković

Telefon i faks redakcije:
340-77-12

e-mail:
bonus@tunet.yu
bonus@infosky.net

snail-mail:
P. Fah 32, 11050 Beograd 22

Štampa:
Grafomarket

Grafički filmovi:
Vis studio, 1346-618

SLEDEĆI BROJ BONUS ĆE
SE POJAVITI NA KIOSKIMA
4. APRILA 2000.

Imate priliku da upoznate Bonus, našu mileni-
jumsku "bebu". Pre dva meseca članovi redak-
cije počeli su da osećaju čudne promene: počeli
su da nam rastu stomaci, meni je počela da
raste glava i svima se neverovatno jelo kiselo.
Shvatili smo da je kucnuo čas. Posle dugih i
teških porođajnih muka, na svet je došao pravi
časopis. Svakome je njegova beba lepa, ali je
nama naša najlepša. Odgajaćemo ga da voli
video igre, naročito one za konzole. Nemojte
biti suviše strogi prema njemu, jer je još mali.
Pustite ga da malo odraste i ojača. Uz vašu
podršku i našu negu biće to bolji, veći časopis,
sa puno strana, više rubrika, sa zanimljivim tek-
stovima i intervjuima i uvek novim trikovima.
Nadam se da će se razvijati u pravom smeru i
da će vrlo brzo izaći iz pelena. Priliku za to
imaće već početkom aprila, kada ćete moći
ponovo da ga vidite.

D Wolf



reč urednika

bonus

03

vesti 04

Najnovije vesti u sveta konzola naći ćete na jednom mestu

predstavljamo 06

Ovoga puta predstavljamo vam Sony Computer Entertainment

tema broja 09

Zma, zma, e pa šta je... Saznajte koje su najbolje zimske igre

poznati igraju 16

Šta volj da igra i čime sve sređuje protivnike (a bogami i Pamela) prijav inspektor Blaža

nove igre 19

Gran Turismo 2	20
Chocobo's Dungeon 2	22
Army Man Air Attack	23
Final Fantasy VIII	24
Fighting Force 2	26
Vigilante II 2nd Offense	28
F1 World Grand Prix	29
Toy Story 2	30
NHL Championship 2000	31
Medal Of Honor	33
Tarzan	34
Supercross 2000	36
Pro Pinball Fantastic Journey	37

PlayStation 2 - prvo loše vesti!

Pretpostavljamo da svi već znate da će kompanija Sony u martu (u Japanu, naravno) izaći na tržište novog unáštelja porodici i pratećih, po imenu PlayStation 2. To nije nova vest. PlayStation2 će koštati oko 400 USD, kontroler Dual Shock 2 će biti oko 30 USD, stalak za vertikalno postavljanje(?) oko 25 USD itd. Ni to nije neka nova vest. Verujemo čak i da ste svi čuli da će drago čedo po imenu PlayStation2 biti "kompatibilno unazad" sa svojim starijim bratom, tj. da ćete svoje omiljene igre sa PlayStation-a moći da igrate i na novom PlayStation-u 2.



E, PA NEĆETE!! Bar ne sve. Sony je zvanično potvrdio da PS 2 neće biti potpuno kompatibilan sa svojim prethodnikom. Momu u odelima

su još uvek sisanuti usana kada ih upitate koje to igre neće moći da se slože sa novom konzolom, što nije ni čudo, s obzirom da po sopstvenim rečima "očekuju prodaju od preko dva miliona konzola u prva dva dana" od izlaska PS2 na tržište. Ova vest bi mogla loše da utiče na prodaju Sony-jevog novog pulena. Druga glasna koja bi mogla još više da poremeti miran san Selova Sony korporacije je procena, izgleda da će DVD uređaj u PlayStation2 konzoli biti "stripovan"

(ogoljen) i da neće imati sve osnovne funkcije koje takvi uređaji imaju. Sony pretpostavlja da će na odluku velikog broja kupaca da se opredele za PlayStation2 uticati činjenica da dobijaju i DVD player o istom trošku

PlayStation 2 - dobre vesti!

Šta reć, osim SVE OSTALO!!! Toliko za drugu vest

Final Fantasy IX, X, XI...

Vec nekoliko meseci se zna ponešto o devetoj inkarnaciji Square-ovih epskih saga koje imaju u naslovu Final Fantasy. Kada se Final Fantasy VIII tek pojavio na tržištu, na "deveter" se vec uveliko radilo. Sada kada smo svi već zavrteli rapsodijalni dogodovštine Squall-a i drugara (a bogami i drugarica), saznajemo da se sledeći Final Fantasy očekuje na leto i to na PlayStationu! Kako čujemo iz Square-a, sve animacije za igru su već gotove i prikazane javnosti početkom februara na Square Millennium prezentaciji. Što se same igre tiče, na osnovu onoga što se do sada moglo videti, izgled sveta igre će biti povratak na staru tradiciju prva četiri dela serijala - srednjovekovni svet sa zmajevima, magijom i "superdeformisanim" (kankularnim) likovima - mnogo sličnije



39	Barbie Race & Ride
40	Amerzone
41	Missile Command
42	Jet Force Gemini
43	Mario Golf
44	Super Mario Bros Dlx
44	Chase HQ
45	Ms Pac Man
45	Pac Man
46	Sonic Adventure
47	Odrum
48	Artec: The Curse At The Heart Of The "City Of Gold"

50 igre bez struje

Livešćeno vas u svet FRP igara, ali ne onih koje se igraju na ekranu

51 evo rešenja

Pobražite rešenje za zadnju Lannu avanturu

58 trikovi

Trikovi koj život znače

63 mali oglasi

Kupite, prodajte, menjajte

64 film

Šta se gleda (i šta će se gledati) u bioskopima i na DVD-u

igrama Final Fantasy VI i VII po osnovnim zamislima, ali po samom kvalitetu grafike ravno "osmici". Ali, to nije sve: na istom "sajmu" su prikazane i uvodne animacije za Final Fantasy X i XII. Momci iz Square-a su se baš bacili na posao. Obe ove igre će biti za PlayStation 2 i dok se o "desetoj" malo zna, osim da će biti nešto "zaista posebno" (to smo već negde čuli...) i da će imati online opciju - "jedanaestica" bi trebalo da bude potpuno online igra! FF X se očekuje početkom, a FF XI krajem sledeće godine. Kako će sve to izgledati, ostaje nam da vidimo, ali na osnovu dosadašnjeg iskustva Square-ovci ne mogu a da ne naprave hit.

Poslednje otkrovenje na Dreamcast-u

Edos je najavo da se na proleće može očekivati verzija četvrtih pustolovine Lara Kroft na Segnoj Dreamcast konzoli. Odgovori ljudi iz Edos-a sa sigurnošću tvrde da će Lara na Dreamcast-u izgledati još bolje - tj. da će igra konstitui sve prednosti ove moćne mašine - detaljnije teksture, svetlosne efekte, senčenje u realnom vremenu... Osim čisto tehničkih poboljšanja (koja, huku na srce, nisu zanemarljiva) ne očekuje neku preteranu razliku u odnosu na dosadašnje verzije za PC i PlayStation. Uvereni smo da to neće smetati brojnim Lannim obožavaocima koji poseduju Dreamcast.

I zlo živi na Dreamcast-u

Za Segn Dreamcast je najavljen i najnoviji Resident Evil, koji će imati čudan broj na kraju - nulu! Resident Evil 0 bi trebalo da bude "prequel", što će reći da se radija ove igre događa pre prvog dela ovog čuvenog "krv do kolena, limfa do pojasa" horor senjala. Za sada se zna da će se igra (bar delom) događati u vozur i da ćete moći birati više likova za više igrača. Jedan od likova će biti i svađa draga omladinka Rebecca Chambers.

Tekken Tag Tournament!!!

Svi vi koji ste se zaslib napoznatije tabažine na PlayStationu i željno očekujete njen nastavak - da znate, stiže nam uskoro, ali pogodi! Ste ZA PLAYSTATION 2! Znače se Tekken Tag Tournament. Šta još reći o ovoj igri: to je Tekken koji svi volimo (ili mrzimo) - sa jačom grafikom, opojom za borbu dva na dva (tag) i nešto novih, ali i starih likova. Od starih znataca tu će biti skoro svi iz Tekken-a 3, ali vraćate se i par likova iz "dvojke" - Kazuya i Jack 2, na primer. U suštini, nov je TAG mod koji predstavlja opciju smenivanja igrača u toku same borbe. ■



vesti

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Istorija SONY-ja počinje u napuštenoj bombardovanoj samoposluzi u Tokiju 1946. godine. Inženjer Masaru Ibuka i fizičar Akio Morita su investirali oko 845.000 da bi otvorili kompaniju sa 20 zaposlenih. Radili su na popravljajući električne opreme, pokušavajući da naprave sopstvenu opremu i uređaje. Međutim, prava priča počinje kada je tokijska Tsuchin Kogyo, kako se kompanija zvala, dobila 1954. dozvolu za pravljenje tranzistora. Iako je izmišljen u Americi, nije bio namenjen radijima, koji su tada bili aparati na katodne cevi. Sony je napravio prvi japanski tranzistor u maju 1954. i prvi radio-tranzistor. Od tada, Sony je vodio na polju inovacija - sa prvim Kolor Trinitron televizorom iz 1968, kolor video kasetom 1971, Betamax VCR -om koji je bio prvi kućni video sistem 1975. godine, prvim Walkman-om 1979, 3.5

inčnim micro flopi diskom 1989, elektronskom kamerom 1981, sa prvim CD plejerom na svetu 1982, prvim kamkorderom za opštu upotrebu 1983, 8mm video sistem 1988, prvim digitalnim VTR -om 1985, itd. ... Sve do 1995, kada je lansirana sada već čuveni PlayStation. Kompanija je prerasla u giganta sa preko 100.000 zaposlenih u celom svetu. Akio Morita je odmah na početku shvatio da njegova kompanija mora da ima ceo svet za tržište, a ne da se koncentriše samo na Japan.

PlayStation - "čedo"
Sony Computer
Entertainment (SCE)



Takođe je insistirao da se ime SONY mora obavezno stavljati na svaki njihov proizvod i uskoro je kompanija postala međunarodna sila. Sony Korporacija Amerike je osnovana 1960. godine, a UK Limited (Engleska) je nastala

1968. Kad se jednjem počelo sa prodajom u nekoj zemlji postajalo je jasno da se moraju otvoriti i lokalne SONY fabrike. Tako je otvorena prva fabrika u Sao Dijegu (Amerika) 1972, a zatim 1974, i u Bndgend-u (Engleska), koja je bila zadužena za Veliku Britaniju i Evropu. Akio Morita je bio odlučan da održi duh kompanije i inovacije da bi izbegao da kompanija postane velika birokratska stvarnost. Njegova filozofija se može opisati kao "Globalna Lokalizacija".

Operacije su bile usredsređene na male biznis grupe koje su se ponitale kao kompanije do-



Teruhisa Tokunaka
bivši Predsednik
SCE Japan i SCE America



Zgrada Sony Computer
Entertainment u Japanu

predstavljamo



**Ken Kutaragi, sadašnji Predsednik
SCE Japan i SCE Amerika**



voljne same sebi, dizajnirajući i stvarajući proizvode koje se "prodaju" u sklopu veće grupe. Zajedničke funkcije istraživanja, strateškog planiranja, kao i oglašavanje i marketing aktivnosti, vezuju zajedno kompanije uprkos njihovim različitostima. Sony je poslednjih godina pažnju usmerio ka uspostavljanju vodeće pozicije na tržištu softvera, jer je tržnštem hardvera (uređaja) već zavladao. Pošto je napravio revoluciju u načinu na koji ljudi slušaju muziku ili gledaju filmove, Sony je hteo da sebe postavi kao proizvođača softverskih proizvoda koje mogu da se igraju na Sony uređajima. U januaru 1988. Sony je kupio CBS Records Inc. i tako stvorio Sony Music Entertainment, a 1989. je otkupio Columbia Pictures, čiji je tog poslovnog poteza počeo sa postojanjem Sony Pictures Entertainment. Izlazak PlayStation-a je bio vrhunac dugoročnog planiranja za preuzimanje glavne uloge na tržištu video igara. 1988. je Sony sklopio dogovor sa Nintendo o razviku CD-ROM drajeva za 16-bitnu mašinu Super Nintendo (u Japanu poznat kao Super Famicom), konzolu koja je trebala da se pojavi za 18 meseci.

Tehnologija koja je trebala da se upotrebi za realizaciju ovog dogovora je Sony-jev i Philips-ov CD-ROM/XA, ekstenzija CD-ROM formata koji kombinuje kompresovani audio, vizuelni i kompjuterski podatak, dozvoljavajući simultan pristup svim podacima uz malu pomoć dodatnog hardvera. Sony je, isto tako, imao planove za razviti još jedne Nintendo-ve kompatibilne mašine, sistem za zabavu koji bi koristio i SNES kertridže i jedan novi CD format dizajniran i licenciran samo za Sony. Nazvan SuperDisc, ovakav format je bio osnova za Nintendo-ov CD-ROM drajev i PlayStation je rođen!

Na kraju 1992. godine Sony, Nintendo i Philips su potpisali sporazum kojim je bilo omogućeno da se na PlayStation-u igraju SNES CD-ROM-ovi, a Nintendo je dobio sva prava na svoje igre. Verzija PlayStationa koju su tada razvijali nikada nije otišla u proizvodnju.

S obzirom da su daleko dogurali sa razvojem, ljudi iz Sony-ja nisu tek tako hteli da napuste ideju i zato su se inženjeri i dizajner vratili za svoje stolove i krenuli od početka. Kada se PS-X pojavio 1993, ta konzola je iznenađujuće zauzela celo tržište. Sony je stvorio sopstvenu čistokrvnu mašinu za igranje, koja je bila jednostavno van svog vremena. Sony je već naučio lekciju da je, bez obzira što ima najbolji hardver, potrebno da ima podršku i priznanje najboljih proizvođača softvera. Kompanija je regrutovala samo najbolje i potrudila se da firme kao što su Konami i Namco budu od početka na radu za PlayStation. Sony je napravio odličan potez, jer je iskoristio PlayStation kao uzgajalište arkanidnih proizvođača najboljih firmi.



**Chris Deering, Predsednik
SCE Evropa**

Sony je potrošio više od 300 miliona funti za razvoj PlayStationa i ulaganje se višestruko isplatilo. Do avgusta 1999. prodato je preko 55 miliona konzola u celom svetu, a do januara 2000. prodato je ukupno preko 100 miliona (samo u decembru i oko Nove Godine oko 30 miliona)!



**PlayStation 2,
konzola koju svi željno očekujujevo u našim
prodavnicama.**



crveno.

jedna od šest boja iz nove Game Boy Color linije.

GB
Color

Čekali smo deset godina da se pojavi Game Boy sa ekranom u boji.
Ali ne morate da čekate ni trenutak da se pojavi Game Boy Color u različitim bojama.
Pored standardne Ljubičaste, tu su još i Proždna Ljubičasta, Neon Zelena, Žuta, Tirkizna i
Malina Crvena. Odaberite boju koja vam najviše odgovara i ulepšajte sebi život.



Centrale: Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel. 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogonska) 47, Tel. 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUGO lokal v.p. 24, Bul. M. Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Zemun: Mošna 3, Tel. 011/ 198 008 • Indija: 084/120 71 51 • Novi Sad: 064/117 53 38

Zima, zima, e pa šta je...



...ne boji se ko je zdrav (a ko čita bonus taj je igrač prav!)! Za vas smo u ovom broju pripremili prikaz najboljih zimskih igara do sada izdatih, a na vama je da odaberete svoju omiljenu. Zato, ako vam nedostaje sneg, dajostik u ruke!

1080°

Realistic
SNOWBOARDING



Snowboarding postavlja nove vrhunske standarde grafike, komandi i zvuka. Bilo da izvodite Stalefish u half pipe ili 720 Air u snežnoj oluji, 10800 vam dočarava tako realnu vožnju snoubordom da ćete uhlaviti sebe kako proveravate da li vam je nos promrzao.

Igra je oštra i puna izvanrednih efekata: odsjaj sa naočara, tragovi borda u snegu, prozirani sneg koji se raspruje oko borda, osvetljenje i sl. Izuzetan vizuelni efekat predstavlja i odeća koja lepiša na vetru. Brzina, upravljanje i Rumble Pak daju osećaj realnosti. Zadivljujuće je što Nintendo uspeva da dočara osećaj različitog snežnog okruženja. Kroz igru doživljavate različit tip snega: smrznut, utaban ili rastresit koji usporava kretanje. Ali, teško je izvesti skok, odnosno prizemljenje nakon skoka (Indiana Jones: "Leteti, da. Prizemliti se, ne.").

Možete odabrati šest terena, šest likova i jedan broj različitih snoubordova. Igra ima i reklamni aspekt. Lamar je sponzor ove igre, pa je zahtevano da se u njoj koriste selekcija njihovih snoubordova. Nintendo je opet u prednosti. Iako 10800 nema mnogo terena, na njima je veliki broj staza. Problem prizemljenja vas veoma ljub i oduzima vam poene. Ipak, sve to zaboravljate pred igrom koja vam dočarava pravi doživljaj. Kupite je!

big air



Poslednjih meseci svedoci smo poplave simulacija Snowboard-a. U toj plimi, pre nekoliko meseci, do nas je stigla igra simpatičnog naziva Big Air. Učtavanje traje vrlo dugo. Mem se sastoji od One Player (Championchip i Practice mod),

Two players, Worldtour (topoija gde obilazite svet, radite trikove i zabavljate publiku), trening (upoznavanje sa trikovima i komandama) i naravno opcije.

Kada otpočnete bilo koji mod, možete da izaberete podmod (tj. način igranja) i to: Freende race, Freende trick, Half pipe, Big Air i Boardercross (ispuštanje niz padinu i zaobilazanje prepreka). Vratolomije ćete izvoditi teško, ali samo na početku. Kontrole nisu za pohvalu i vrlo teško je upravljati vašim Board-om.

Sa grafičke strane igra izgleda dobro, ali nivo detalja nije zavidan. Pozadina u daljini izgleda mutno, uprkos tome što je vreme sunčano. Možete odabrati na početku šest likova i tri ski kampa (USA, Švajcarska i Japan). Broj dasaka je prilično visok. Postoji deset klasa, a svaka ima svoje podklase. Klase se razlikuju po karakterskima.

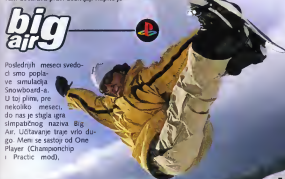
Sa malo više truda igra bi se našla u vrhu.

COOL DREAMS



Prva snoubord igra na Playstationu.

Kad sam prvi put video ovu igru baš i nisam bio impresioniran. Otkako sam se dobro razbio na skijašnju kao klinac, imao sam averziju prema sportovima na snegu. Ali ima nečeg neopisivo cool u snoubordingu.



tema broja

bonus



Igra sadrži samo spust, bez freestyle delova i jedini protivnik vam je štoperica. Treba da osvojite što bolje vreme i poene izvođenjem trikova. Trikovi izgledaju odlično. Svi trikovi i brzina ne bi mnogo značili da nije fizika, koja je odlična. Sa samo pet staza i tri nivoa težine, igra nije baš prebogata opcijama. Ipak ima primamljivost zahvaljujući trikovima i opciji Ghost Racer, koja pruža šansu da se trkate sa samim sobom iz prethodne trke.

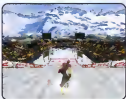
Grafika s obzirom na godište je pristojna, kao i muzika.



Ako ste igrali prvi deo znate da je igra zabavna, ali i da ostaje na tome. Problemi iz prvog dela su rešeni, ali ni ovaj deo nije bez mana.

Upravljanje je na mestu, trikovi se malo teže izvode, ali se valjda zato i zovu trikovi. Ova igra je bolja od prethodne half-pipe.

Uprkos poboljšanjima, prvenstveno u fizičkom modelu, spust je manje zanimljiv nego u prvom delu. Sada imate izbor od sedam trakača, osamnaest dasaka, ali sve nekako liči jedno na drugo. Sam dizajn staze nije više onako zanimljiv kao u prvom delu.



Prva dva dela su bila trkački orijentisana, a u ovom prevladaju razne discipline. Dodatak tuče u vožnji zvučno je izuzetno. Posle nekoliko odigranih partija shvatćete da je vrlo malo koristi od nje. Ovaj element, bolje izveden, bio bi veliki plus za igru.

Treći deo je ostao negde na pola puta između arкаде i simulacije. Ubačeno je puno novih trikova, ali same staze i fizika igre vas prilično ometaju u njihovom izvođenju. Upravljanje je otežano prelaskom na ana-



logne kontrole. Grafika je poboljšana je u odnosu na prethodne verzije. Sami takmičari su dobro animirani, a nivoi su prijatni za oko. Framerate je dobar, ali nedostaje osećaj brzine. Muzika je tihla, ali se može pojačati.



Poslednji nastavak u seriji je ista igra sa par novih modova i poboljšanja. Najveća je korist od novog trik sistema koji je pojednostavljen, ali dozvoljava nove poteze. Promenjeni su na bolje game modovi, koji dozvoljavaju da pređete direktno na omiljene discipline kao što su half-pipe ili klasični Cool Boarders spust. Najbolje izveden je Trickmaster mod. Ovaj mod vas uči raznim trikovima na spust stazi, postoji vremensko ograničenje i određen broj pokušaja da izvedete trikove.

Cool Boarders 4 ima dovoljno staza, ali su previše slične. Više interaktivnosti u vidu rampi, skakaonica i sl. daju dodatno uzbuđenje. Slab osećaj brzine je mana, kao i u prethodnim. Novost je da možete kreirati sopstvenog takmičara.

Grafika nije prebogata detaljima. Teksture skoro da ne postoje. Sami trkači (vozači) izgledaju malo čudno, iako su ovog puta uključeni pravi profesionalci. Međutim, nema veće razlike u izgledu među igračima. Muzika i zvučni efekti u CB4 igraju malu ulogu.



SNOWBOARDING

Rešio sam da pogledam kombinaciju pop-kulturnog džina MTV-a i sada već otrcanog žanra, snowboarding-a. Na moje opšte iznenađenje, "Radical Ent." nam donosi

jedinstveno zanimljiv naslov koji dosta podseća na skorašnji klasik - "Tony Hawk's Pro Skater". Cilj ove igre je da bordujete po celom svetu i da se kvalifikujete za



MTV Challenge. Kontrola su lake za pamćenje, dok za trikove treba više vremena. Da dobijete što više poena morate da kombinujete svaki od trikova ("tail", "mute", "mel", "hog", "noise", "indy", "ad...") sa akrobacijama u vazduhu. Pored toga što se bričete i izvodite trikove nizbrdo, postoji obavezan "half-pipe" događaj.

Grafiko, MTV Sports Snowboarding je usutan

**NAGANO
WINTER
OLYMPICS
'98**

Na ovom četridžub nađ ćete dvanaest olimpijskih disciplina. Možete se takmičiti u Olympic Modu ili Championship Modu. U Olympic Modu možete da se takmičite u disciplini koju izaberete, ali u Championship Modu morate da sledite dati redosled disciplina. Evo liste disciplina:

- Alpsko skijanje: veleslalom
- Alpsko skijanje: spust
- Skokovi
- Slobodan stil
- Snowboarding: Half Pipe
- Snowboarding: veleslalom
- Brzo klizanje: 500 m
- Brzo klizanje: 1500 m
- Bob
- Sanke

Grafika nije loša, ali sa nekim manama. Povremeno, uglavnom kod slaloma na skijama i snoubordu, teško je uočiti kaplje dok im potpuno ne padnete. Brzina smerivanja kadrova na takmičenjima sa bobom nije loša, mada su mnogi naprotiv mišljenja. U stvari, ovo mi je najomiljenija disciplina. Velikanstven je osećaj brzine, a imate i pravi osećaj spuštanja niz žvrbu, ledenu stazu.

Igrate preko tastera ili se na stazi održavate jednostavnim pomeranjem palke. Nažalost, nikada se ne dostiže frenetičnost po kojoj su poznati Track & Field (atletski) serijali. Karakteristika po kojoj se igra ističe jeste zvuk. Fantastičnu atmosferu ne stvara samo zvuk koji dopire iz gomile gledalaca, već i objavljujuće vašeg vremena koje se čuje iz pozadine. To je izvanredna imitacija olimpijskog raspoloženja.

**PLAYSTATION
EXPERIENCE
STORM ISLANDING**

Ova igra je stigla daleke '97., pa je sme daleko iza današnjih standarda. Iako grafiko ne izgleda revolucionarno, atmosfera koja vlada tokom igre je za pohvalu. Discipline u kojima se možete oprobati su Championship, Config mode, VS. mode, Freestyle mode i Competition. Predlažem da se najpre oprobate u Freestyle mod-u, gde možete da se upoznate sa kontrolama i sa trikovima. Tri-kove je teško izvoditi, jer morate kombinovati puno dug-maća za najobičniji trik. Na početku imate tri moda, tj. tri staze

Downhill, Big Air i Half Pipe. Izaberite jedan od pet ponuđenih likova, svoju dasku, "stil vožnje" i počnite da "rasturite" protivnike ne bi li bili prvi.

Čiji nije uvek bitni pravi već na određenim stazama morati da skupite što više poena. Kako napredujete tako će vam se otvarati nove staze, kao i novi likovi. Možete odgledati kvalitetan Replay iz raznih uglova. Ono što pomalo smeta je da kada vozite po vodi uz prisustvo svetla, sneg izgleda kao pesak (?!). Zvuk i muzika su visokog kvaliteta. Protivnici će se ponekad ponešati krajnje bezobrazno i gledaće da vam onemoguće prebijanje na bilo koji način. Ponekad ćete uspeti da ih zaobidete, a da vas oni ni ne pаметe.

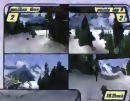
**SLED
STORM**

Sled Storm je prva, jedina i najbolja simulacija motornih sanki na PlayStation-u. Igru je napravio Electronic Arts (EM sports). Prosto ne mogu da zamislim da se niko nije dosetio da izbac simulaciju motornih sanki (što ne važi za PC) do sada, što daje ogroman plus EM sports-u.

Na prvi pogled Sled Storm izgleda kao sasvim obična igra, ali kada odvozate nekoliko vožnji shvatićete da je više od prosečne igre. Na jednoj konzoli mogu igrati i do četiri igrača (ako posedujete Multi Tap), ali je onda vidljivost daleko manja.

Posle intro-a, možete izabrati "Start" ili "Options". Prvo sam krenuo na "Start game" i primetio da u Championship modu postoje dva različita šampionata: "Open mountain" i "Snocross circuit". Prvi šampionat je zanimljivi





ji zato što možete, kada izaberete karakter, da svoje sanke unapređujete u tri stepena. Svaki lik je najbolji u jednoj od pet karakteristika (brzina, ubrzanje, stabilnost, upravljivost i mogućnost za trkove), a kupovinom "Ap- grejda" poboljšavate jednu od ovih pet karakteristika. Možete kupiti dodatak koji raspešuje sneg iza vas i one- mogućuje protivnika da vas zaobide.

Cilj šampionata je da osvojite jedan skriveni lik (Jackal-a) i četiri nove staze. Morate biti prvi u svim trkama. Protivnici su vrlo pametni (AI je na za- vidnom nivou) i gledaće da vas za- obidu na bilo koji način (pa čak i prijavu - guraju vas dok ne pad- nete sa litice). Ukoliko želite da imate više novca morate raditi što vi- še "finiti". Interesantno je da u igri postoji više od pedeset različitih tri- kova. Ako volite izazov pokušajte da radite vezane trkove. Progra- meri su se dosetili i ubacili intere- santan detalj, a to je da na sva- koj stazi u "Open Mountain" šampionatu imate malog zečku ko- ji bezbrižno prelazi put, sve dok ga neko ne zgađi (zečka donosi 7500 poena). Svaka staza ima dosta predica, koje treba pronaći ako uspete možete preći u vodstvo. "Snowcross circuit" se razlikuje, staze su mnogo kraće, nema predica i nema zečke (šmrc, šmrc). Takođe ne može- te da frižirate svoje sanke. Opet morate biti prvi na sva- koj stazi. Pobjednik je onaj ko sakupi najviše poena na šest staza (tri su odmah dostupne), a time dobija još je- dan lik (Sergi-a).

Skakaonica ima pregršt, manje i sigurnije su obeležene plavom trakom, a veće i manje sigurne su obeležene cr- venom bojom. Igra poštuje zakone fizike. Posle skakaon- ice sledi breg ili udubljenje koji vas lako zbudi sa sanki. Ovakve skakaonice mogu doneti i do 2500 poena, ako

znače da vezujete trkove. U igri postoji čak i refleksija le- da. Ukoliko se odučite da idete preko leda, primećujete da klizite po ledu, interesantno zar ne? Grafika zaslužuje sve pohvale. Lik i sanke nisu iz jednog dela. To omogućuje da se lik okreće, pada i radi trkove. Kada vozite po snežnoj oluji vidljivost je smanjena i poza- dina se sponje iscrtaava, ali je okolina mnogo detaljnija. Vremenski uslovi će se menjati, a možete ih i vi podešav- ati. Muzika je dobra i potpuno se uklapa u atmosferu igre. Muziku su radili momci iz grupe Rob Zombie, Ecotek, Crush, EZ Rollers, Ubersone. Razloženo me što posto- samo sedam numera. Analogna kontrola je bolja od digi- talne, jer lakše skrećete (još lakše ako se konsti Learn- L1 i R1). Vibracije su srednje u toku vožnje. Kada padnete, vaš džojstik će vibrirati sve dok se ponovo ne nađete na sankama. Trkove ćete raditi krajnje jednostavno. Držite L1 i R1 (trik A ili B) i kombinujte ih sa kursorom. Vrednost jednog trika nije uvek ista. Ukoliko ponavljate jedan isti trik više puta dobićete sve manje poena (npr. ukoliko ponavljate trik od 150 poena 2 - 3 puta dobićete 10 mak- simalno posle 3 puta).

SNOW EXTREME BREAK



Snow Break Extreme predstavlja spoj sve popularnijeg Snowboard-a i sve manje popularnih skija.

U meniju izaberte svoj mod od nekoliko ponuđenih i to:

Arad mode, Time Trace, 2 playgame i Time Trial. Odaberite svog igrača (od četiri ukupno) i stazu (od pet). Grafika je detaljna i veoma šarena. Vremenski uslovi zavise od staze ko- ju ste izabrali. Obratite pažnju na pahulje. Tokom cele vožnje nisam uspeo da izvedem nijedan trik. Iako imate dosta skakaonica trikovi ne postoje. Zato se ne nadajte da ćete u ovoj igri naći uzbuđenje koje donose sve vatrolozije. Mod za dva igrača je odličan. Kamera može biti u prvom

i trećem lica. Muzika se uklapa u atmos- feru igre.



SNOW RACER 99

Ova igra Ocean Game-a iz 1998. je napravljena od strane istog onog autora koji je dobio nagradu "Najgora igra koju sam ikada igrao", pa kao što možete i da pretpostavite bio sam veoma sumnjičav u vezi ove igre. Uvod sadrži lpu video zapisa zajedno nabacanih sa simpatičnom pozadinom igra se bazira na dva sporta: skijanju i snowboarding-u i svaki sport sadrži nekoliko različitih discipline. Skijanje nudi šampionat i trku za najbolje vreme. U šampionatu imate tri izbora: Spust (Downhill) gde je potrebno što brže doći do dna, Slalom gde skijate između označenih prepreka i treće je kombinacija predhodnih. U spustu morate da zauzmete određenu poziciju u odnosu na druge igrače da bi nastavili sa igrom, dok u slalomu morate savladati sve zastavice. Dozvoljen je određeni broj grešaka koje vam se oduzimaju na kraju. Konačna pozicija se računa na osnovu vremena. Treći mod predstavlja kombinaciju slaloma i spusta nazvanešeno. Takmičari su spon i teško se kontrolišu. Spust je dobar, ali i veoma lak jer kada ubrzate, neprestano priskakuju dugme na početku i uhvatite pravac to je sve što treba da radite do kraja. Slalom je bolji.

Snowboard imate dva izbora, planinski ili slobodni stil. Slobodni stil je podeljen u tri opcije. Imate nekoliko šansi da osvojite poene izvođenjem skokove i okrete, konstantne kombinacije. Sve discipline su veoma slične. Igra je nerealistična i dosadna. Staze su prilično različite, pomalo kockaste, posebno kada priđete bliže. Pogled je takođe ograničen, jedino pri padu imate direktan pogled. Skokovi i okreti su teški. Cool Boarders 3 je jeftinija igra i po mom mišljenju bolja.



Snowboard Kids

Snowboard Kids je zasla interesantna igra. Zadatak vam je da se niz snežnu stazu trkate kao jedno od petoro dece koristeći razna oružja i nuke kojima nekaubrate protivnike, ledenice i ogromna kovani novac kojim ih rušite. Nivoi igre su jedinstveni. Možete da se trkate na običnoj lmežnoj planini, snegom prekrivenom autoputu, u parku opremljenom u stilu dinosaura ili da se spuštate niz GRASSY (travnatu) planinu. Tereni su teški zbog oštih

zakretna i uskih staza. To igra čini težom, jer upravljanje snowboardom nije lako. Skoro sam pokušao da napravim jedan zaokret. Zvučni i vizuelni efekti odgovaraju standardima. Mišim da su bolji nego u Mario Kart 64. Na početku su jasni detalji (bolji nego u MK 64), a likovi se zasto kreću. Ruke i tela im se kreću u ritmu vazduha koji udaraju njih. Imate dva menija za oružje. Jedan za Red Items (crveno), a drugi Blue Items (plavo), koje uzimate dok se spuštate niz stazu. Taster Z je za crveno, a B za plavo oružje. Vred je jednostavno.

Faktor zabave bih ocenio prilično niskom ocenom. Igra sam skoro sve trke u ovoj kategoriji (kategorija oružja za malu decu) i za ovu igru ne mogu reći da je jedna od najboljih. Ako imate s kim da igrate biće interesantnija, jer se nedostaci najviše uočavaju ako igrate sami. Vred je imati

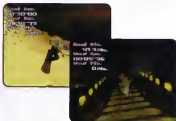
Snowboard Kids 2

Prošle godine je izdavač Atlus izneo na tržište Snowboard Kids 2, koju je osmislo prvobitni tvorac igre Racydm, a još jednom se kao izdavač pojavljuje Atlus. U igri je više likova i bordova, nove staze, bosovi, poboljšani sistem trikova i sl. Nažalost, opet postoji zamagljena grafika i podjednako zastareo sistem upravljanja. Trkate se na više terena, čak i pod vodom, uzbedo ih kroz svemirski prostor. Koristite više od deset poboljšanja (pomoćnih sredstava) da biste se našli ispred gomile. Trkate se sa prijateljima u poboljšanom modu za više igrača. Postoji više od osamdeset bordova, četiri nova lika sa pet različitih kostima. Snowboards Kids 2 se igra identično kao i prošlogodišnja verzija uz nekoliko dodataka. Kao i original, odvija se sporo, jednostavnost trikova i Snowboards 2 nadoknađuje se oružjem. Zabavno je i smešno kada vidite protivnike koji nakon što im nekoliko čupova padne na glavu ostanu pokolešani na stazi. Najbolje od svega je to što ima više raznih poboljšanja i oružja nego u prošlogodišnjoj igri. Novi mnogo pristupačiji interfejs omogućava igračima da se kreću u 3D prostoru, gde slobodno mogu da dođu do prodavnice bordova (board shop), prodavnice likova (character shop), izvrše selekciju trke i sl. Konačno, igrači sada mogu da igraju protiv bosova, a to je karakternistika koju je Racydm nesumnjivo pozajmio od Diddy Kong Racing. Bosovi su nešto teži i zista će malo produžiti vek ove igre. Snowboard Kids 2 ima isti mod za četiri igrača kao i originalna igra. Mod za dva igrača još uvek radi malo sporije, ali ima dosta zabave zahvaljujući raznom oružju i odbrambenim mehanizmima. Skoro ništa nije promenjeno kada su u pitanju vizuelni efekti. Isti raznobojni sklopovi niske rezolucije karakteristični su i ove verzije igre. Najgori su likovi u igri koji su tako "super-deformisani" da se jedva može razaznati da su to deca. Brzina smenjivanja kadrova, koja je prosečna u modu za jednog igrača, lošija je u igrama sa više igrača. Najbolji zvučni efekti su zvuci udaraca koj se ponavljaju i luckasta bodrenja.



Iz naslova ste zaključili da je ovo još jedna simulacija snowborda, ali ne i obična

Igra ima veoma obiman glavni meni. Na raspolaganju vam je mnogo opcija. Možete otpočeti novi scenario, igrati slobodno (free), igrati protiv svog druga, a i praviti svog igrača (što je standardna opcija u svim igrama). Grafika nije preterano detaljna. Likovi su poligonalni, sastoje se od velikog broja poligona, ali detekcija poligona mogla bi da bude bolja. Kada otpočnete scenario ili free možete izabrati koji ćete mod igrati. Modovi: ima pet i to su X-breme (šest staza), Halfpipe (dve staze), Snowboard park (jedna staza), One Jump (jedna staza), Alpine (dve staze). U početku imate samo četiri lika (svi imaju iste osobine), a možete kreirati i svoj lik. Kada otpočnete trku primetićete da imate pregršt skakaonica. Postoji preko 30 vrsta trikova koje možete da radite. Muzika se u potpunosti uklopila u atmosferu igre. Zvuk je dobro odrađen i



možete čuti protivnike iza (ili ispred) vas kako viču jedan na drugog. Kontrole su malo nedoradene, jer ne postoji mogućnost za lakše skretanje, ali opet trikovi će se izvoditi na najlakši mogući način.

Twisted Edge EXTREME SNOWBOARDING



Bilo da ovu igru prihvatite čisto iz želje za brzinom i akrobacijama ili iz želje da se takmičite sa kompjuterski vođenim snowboarderima ili prijateljima, Twisted Edge Extreme Snowboarding će vas obojiti s nagul lakozvučnog trikova i izazovno igranje, a sve to sa zamurom 3D kadrova u sekundi! Zato hvatajte svoj bord i krenite. Treba da pređete celu jednu planinu!

Dok vam Nintendova igra 10800 Snowboarding nudi samo delimičan osećaj prave sportske atmosfere, skokovi u

Twisted Edge mogu da traju jako dugo. Vi ste taj koji će pokrenuti "ekstremne" trikove poput okreta za 360 stepeni, zaustavljanja, prevrtanja i sl. što je za današnju decu veoma kul. Skoro polovina pokušaja završava se prizmenjenjem, potencijalno opasnim za vašu kožu, ali što je deo zabave, zar ne? Smeća to što se Boss Studio nepotrežno poigrava zakonima fizike, pa cela igra može delovati malo usporeno. Naročito kada se nakon deset sekundi provedenih u vazduhu sledećih deset sekundi vraćate na tlo pokušavajući da vratite odgovarajuću brzinu. Ovo sigurno ljubi sve one koji žele da se sjare niz planinu. Grafika je vrlo dobro urađena. Za razliku od nekih drugih snowboarding igara, sneg zaista izgleda kao sneg. Nema mnogo razlike u strukturnim detaljima, ali način na koji se osoba na ekranu, koju ste odabrali, reflektuje na ledu ispod vašeg boarda povećava realnost doživljaja bar za jedan do dva stepena u odnosu na slične igre. Twisted Edge Extreme Snowboarding ima više stila od svojih konkurenata.



Hokej nam je i u prošlosti bio zabavan, premda je simulacijama nedostajao osećaj doživljaja pravog hokeja. Ovog puta Williams Entertainment nudi nam igru koja garantovano pruža pravi doživljaj. Wayne Gretzky's 3D Hockey. Ova igra impresioniraće čak i one koji možda ne veruju ili sumnjaju da ovakva 3D igra postoji. Ipak, evo je. Ova igra je kombinacija dobre grafike, zvučnih efekata i igre.

Grafika je briljantna. Igra je prikazana onako kako izgleda u stvarnosti. Urađeni su i najsitniji detalji, kao što su osmesi na licima igrača. Veoma verno su urađeni i likovi svih NHL igrača. Premda pravougaoni, veoma su impresivni.

Zvučni efekti odgovaraju onome što se čuje na jednoj tipičnoj hokejaškoj utakmici. Ako pažljivo poslušate, možete da čujete zvuk paka koji se kreće, igrača koji udara o ogradu i bodrenje publike.

Uzbudjuje pejačavaju komentator. Oni govore ono što se dešava od pravog komentatora, što je





ponekad prapraćeno pravim entuzijazmom. Kombinovan sa dobrom muzikom, zvučni efekti pojačavaju zadovoljstvo igre.

Igra je takva da joj teško možete odoljeti. Istovremeno mogu da igraju do četiri igrača, pa igri nikad kraja. Precizne komande omogućavaju učesnicima u igri da vode igrače, koji imaju vrhunske mogućnosti vođenja paka. Borba je žestoka i traje sve dok se i jedan igrač nalazi na ledu. Checking je dobra odbrambena taktika, a turbo je dobar da se nadete ispred paka. Upamtite, ova igra se igra veoma brzo, golovi se mogu postizati svakog minuta, a utakmica se često odlučuje u produžecima. Čak i da niste strasveni navijač hokeja,

uživajte u ovoj igri jer je suzretno zabavna.

Ova igra ima i velike dodatne mogućnosti. Grezky poseduje arkaadni 1 sim mod. Sim mod vam omogućava daigrate punu sezonu od 62 utakmice. Ukratko, možemo reći da su grafika, zvučni efekti i igra pravi komplement ove igre. Ljudi iz Williams Entertainment napravili su, sve u svemu, dobru igru. Nešto bi se moglo poboljšati, kao na primer bolja kontrola golmana. Golmani su prosto glupi! Kao da su trećengodišnji. Ipak, može se reći da je ovo dobra igra, naročito ako ima više učesnika. Ovo su prva iskustva sa sportskim igrama na konzoli Nintendo 64. Na osnovu onoga što smo videli budućnost im nije tako loša. ■

Winter Games

Dobro došli u kutak za veterane. Ovoga puta reč je o zimskim sportovima! Zamislite, zimski sportovi u Jugoslaviji. I jedna jedina igra koja je napravljena da obli sećanja na veliki sportski događaj koji se desio kod "nas" - Winter Games. Winter Games je proizveden 1985 i za temu ima Zimske olimpijske igre '84, koje su održane u Sarajevu.

Igra Winter Games je, za one koji to ne znaju, napravljena za legendarni C-64. Mnogim praznim igračima nije smetalo što Jugoslavija nikada nije bila članata nacija u zimskim sportovima (šta bi tek bila da nismo imali Slovence?), i uz Winter Games su proveli bar nekoliko nezabornih sati. Setile se samo, ugašeno svetlo, najbolji drug, dva džojstika, Commodore 64 i takmičenje u Winter Games-u.

Posle čarvenog i svima poznatog učitanja, koje je ako imate sreće trajalo od 5 minuta

smisla (ja sam, recimo, najviše voleo da rekorde u skijaškim skokovima obaram sa Meksikancem, jer je Meksiko čuven po svojim skakačima, ha, ha, ha!) Zatim sledi izbor discipline u kojoj se takmičite. Disciplina ima 7 i poredane su sledećim redosledom: A) Hot dog - neka vrsta Big Air skoka u kojem se boduje vaša kreativnost u vazduhu B) Biiithlon - odlično urađena simulacija ovog jako teškog sporta koji uključuje i ski-trčanje i gađanje puškom (doduše ne iz 3 stava, ali zar bi to neko primetio?) C) Figure Skating - obavezni program klizača gde se

računa vreme koje vam je potrebno da odradite zadate skokove D) Slo Jump - letenje od 120-150 metara gde ste mogli stvarno da uživate rušeći svoje granice i pomerajući ih za 0,5 metara svaki put. E) Speed Skating - takmičenje u brzom klizanju koje je brzo prešlo u monotono zato što se najbolji mogući rezultat (vreme se meri u desetnikama) često ponavljao. F) Free Skating - čudna mešavina skejta i klizanja. Ovo je, možda, jedna od osnova za današnje Coolboarders-e G) Bobsled - odlična vožnja boba, koja koliko ja znam još uvek nije unapređena, zato što postoji samo u Winter Games-u! H), to su bili dani. Toliko malo nam je bilo potrebno za sreću. Ma da nam je sad jedan C-64, možda opet ne bi bilo loše.



do pola sata i koje smo uvek znali strpljivo da sačekamo, sledi izbor reprezentacije i igrača gde ste mogli da birate jednu od 32 zemlje koje su ponuđene. To da li ćete izabrati Austrijanca ili Brazilca nije uopšte bilo važno, osim u onom "subjektivnom"

Igor Simić



retro



Maja Vukadinović

Priljavi inspektor Blaža:

Tajno oružje i Bonda!



Inspektor Blaža je veliki fan video igrice. Priča se da je među prvima u gradu imao Game Boy, koga je dobio od vlasnika Brosfita. Onda je Blaža snimio i reklama na tu temu, ali se malo zakomunirao - stavio je bikove, raspolažen i ocan za igranje i razgovor, Blaža je po očli zimi

došao u našu redakciju, i evo kako je to bilo... Odmah nam je poznao (iako ga nismo primjećivali) da mu je glavni pasužer u video game avantur njegov kum koji ima PlayStation i Nintendo. U soli varijanti igra na kompjuteru. Prva igrice odigrao je na Spectrumu, davnih osamdesetih. Tada mu je omiljena zanimacija bila igrice "Chuckie egg" čija je suština bila sakupiti što više jaja i pobeđi gascama koje te jure. "Kao u životu!" - komentirao svoj igrice pretnac Inspektor Blaža. Sa Nintendoom se sario pre dve godine i od tada ga "ne pušta". U početku je intenzivno igrao samo fudbal i basket ("do besvesti"), a posle je otkrio i drugo zadovoljstvo

Koje igre su tvoji favoriti?

- Sa kumom igram FIFA 2000, i on me razbija! Na Nintendo igramo Džems Bonda i tu ja razbijam njega! Ja tražerem Zuba, a on je Džems Bond, pa se jamno polavinjima, sve dok ne uzmem bosaku i pastorim ga. U principu, ko prvi nađe bazuku taj pobeđi

Da li voliš pucašine ili tabačine?

- Više volim pucašine. Skoro sam igrao Duke Nukema

Koji je tvoj oduh hojem primeraš protivnik za kupačica?

- Zanimajem ga! Da li uspeva? Pa, dovoljno je da me pogleda. Protivnik onda počne da se smeje i ja u medu vremeću dam goli ih kol. Taštika je za sada efikasna. Da li primenjuje neku strategiju a li Džems Bond?

- Od Džems Bonda primenjem za sada samo sat (smeje se i ponosno nam pokazuje svoj 007 metaš vremena)

Da li te dekoncentriše ako se neko okolo masu, priča, zamajava dok igraš?

- Ne. Kad igram igrice potpuno se isklučim. Potpuno sam u igrici. Ako igram Džems Bonda - ja sam Džems Bond. Ne dopuštam nikom da me izvede se takta.

Kako proučavaš pobeđi?

- Bašao. Obično sve vreme bebljam ili pevam da bih nervirao protivnika i pobeđio. Služim se nedozvoljenim sredstvima. Moćas protivnika gubiti sve vreme da bi izgubio koncentraciju

Blaža počinje da igra FIFA 2000 sa DW -om, zloglasnim urednikom Bonusa, a mi odlučujemo da našeg gosta potučemo njegovim analjima. Dok inspektor Blaža razmatra fudbolske cke na ekranu, mi ga zatrpamo pitanjima ne bi li ga omeći, ali kao svađi iskusan igrač (i pevač), on se ne da! Još nam kaže da bi voleo da samostalno ocmish neka igrice, nešto poput scena se filma "Matrix", s tim što bi umesto Kijana Riva glumio on lično, uz partnerku Pamela Anderson. Povodom omiljene virtuelne jankinke Lare Kroft se ne izjajkava. Kaže da se nikada s njom nije zabavljao. Ali, zato fudbal obožava!

Da li si kreirao Džeta Savitza u FIFA 2000?

- Nisam ubacivao druge igrače, nisam samoga sebe. Inspektor Blaža je centarfor i uvek je najbolji strijelac. Ostali deo tima čini moji drugar iz kraja: Šeki, Deji, Šale. Trener je Angelo Šale.

Da li te je Budžeto razbio u basketu?

- Jeste. Ja sam rekao neki dođi kod od pedeset dinara i šutirali smo sva-ko po tri puta. Uložili smo i neke pare. On je

poznati igranju



Gooooooooooooo!

Ana Kurnijkova, sledeća žrtva inspektora Blaža!



za Pamela

Prljavi inspektor Blaža nema dovoljno moćan računar za Pamela Anderson, ali zato agenta 007 na Nintendo redovno sređuje bazukom !!!



pogodio sva tri puta a ja od treće što šutiram protiv poznatog igrača promakao sam dva puta.

Da li si bar *Bedinga smestio u neku igricu?*

- Nisam ga koristio u NBA 2000. Čekam da zaista ode tamo i nadam se da će onda da mi vrati one pare koje mi je uzeo na basketu. Očekujem da mi iz Amerike pošle bar 1000 dolara!

Vidimo da je Blaža opasan igrač koji ne masera lako na novinarske foliove, i zato ga u ključnim trenucima utakmice Liban

Nemačka u FIFA 2000 bombardujemo golovima pitanjima. Ishteno nam reći, da li imaš dovoljno moćan računar za Pamela Anderson?

- Ne! Za nju niko nema dovoljno snažan računar.

Čega se igraš sa Pamela u virtuelnom svetu?

- Ha, ha, ha... Mislim da to nije za novine. Igramo jednu poznatu igricu koju je ona krenula sa svojim mužem Tomom Li-jem na njihovoj specijalnoj video kaseti, a ja sam onda tu igricu napravio na kompjuteru.

Da li si "dražli" sa Mentikom Selef koja si takođe smestio u penzu?

- Ne, U poslednje vreme najviše igram tenis sa Anom Kurnijkovom, iako sam čuo da se viđa sa nekim Markom Filipovom. Medutim, rasturila i tu vezu kao što sam i Tomi Lajvu. Dakle, sledeća žrtva je Ana Kurnijkova.

Kako ćeš joj dostićiš?

- Odigracu forhend dijagonalu, iako kaže Zvonko Mihajlovski

Prvića se da ćeš uskoro postati agent 007... Kako će Inspektor Blaža ući pod kosa Džimsa Bonda?

- Napravimemo spot u kome ja igram Bonda. Biće komično. Kad smo već kod Blažinog omiljenog junaka! Naš gost sedla za Nintendo, sa ekrana ga posmatra Pira Buzman, vide se slova "Golden eye", Blaža posmatra svoj 007 sat, i igra počinje. Blaža alias Bond kreće u razne mogućie i nemogućie pusolovine (čitaj, tučnjave, jurnjave i pucnjave) i u svom pohodu samo ponekad prokomentariše "Ti ćeš Bonda!" ili "Uđi dušmanina!". Dok kistan razum opasnim predelima i bon se sa svakojakim neprijateljima u virtuelnom svetu, naš sagovornik je miran, posvećen igri, ili kako on to kaže: "Ne di-

žem!" Pucanje i akciju u Bondovom stilu Blaža prekida samo kada treba da pozna našim fotografu i to čini kao pravi profesionalac. U međuvremenu, na ekranu se svađa dipeđa, ali Inspektor B. lako i bezo smacaju preokreće u svoju korist. Nismo ni sumnjali da će biti drugačije. Ipak, Blaža je veteran među ljubiteljima game zabave. Poverava nam da su video igrice cool zato što na najbolji način popunjavaju slobodno vreme, pa i ono koje nije slobodno, pa su savršen način za odlaganje drugih manje zanimljivih poslova i obaveza. Blaža je mnogo puta kaskario na sastanke zato što nije mogao da se odvoji od Nintendo ili Game Boy-a!

Blaža tj. Bond iz ove priče, kao što ste naslutili, ulazi kao pobednik. Za kraj pitamo Blažu od čije ruke će jednog dana poginuti Bond. Džims Bond

- Samo može od Blažine ruke poginuti. U pitanju je tajno oružje. Tim oružjem sam sredio i Pamela!



**Maj nejm iz Blaža.
Dirty Blaža!!!**



Foto: Kosta Pjanč

boPlus

17

narandžasto.

jedna od šest boja iz nove Nintendo 64 kolor edicije.



NINTENDO 64



Dosta je bilo gledanja u bežičnu crnu kutiju vašeg starog Nintendo 64, dok se na ekranu vašeg televizora odigrava prava erupcija boja. Sada možete nabaviti N64 u šest novih cool boja: Okean Plava, Dim Crna, Sunčano Narandžasta, Vatraeno Crveno, Ožungla Zelena i Atomsko Ljubičasta. Odsabente boju koja vam najviše odgovara i ulepšajte sebi život.



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal u p. 24, Bul. M. Pupina 10a, Tel: 011/ 311 82 41

Zemur: Ivana 3, Tel: 011/ 198 008 • Indija: 064/120 71 51 • Novi Sad: 064/117 53 38

GT

GRAN TURISMO 2

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Miljan Lakić



Najočekivaniji nastavak neke Playstation igre je tu - da li je bio vredan čekanja?

Nekako je šibudljivo prvi put ubaciti disk sa GT2 u Playstation. Oni koji znaju nešto o prvom delu znaju da je prvi deo bio najrealnija simulacija vožnje svih vremena, a dobitni nastavak bi trebalo da bude još realniji. Više automobila, više staza i više opoja nego ikada do sada, znači nebrojeno časova vožnje dok ne budete dostigli famoznih 100% game complete. U stvar baš 100% i nećete moći da ostvarite iz prostog razloga što je maksimalno moguće ostvariti 98,2%. Da, da čak i GT2 ima bug-ova, što je i zvanični Sony priznao. Razlog? U razvoju igre postojala je i opoja dragocina koja je u poslednjem trenutku izbačena iz igre, a baš tu je ležalo onih 1,8% igre. Sve u svemu šleša, jer posle toliko muke nećete biti nagradjeni sa onih 100% posle kojih biste mimo mogli da odete na odmor i sanjate nita brže od telesića mora.



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

nove igre



Ali nemojte da vas dubina igre odvraća od uživanja u njoj. Ova igra je savršena za bilo kog ljubitelja vožnje. Gran Turismo 2 dolazi na dva diska, jedan za arkadni deo vožnje, a drugi za simulaciju, koji će zadovoljiti oba sveta. Iako je grafički deo igre skoro identičan, sve ostalo je poboljšano dovoljno da nastavak bude bolji od originala i po analogiji naj vožnja svih vremena.

Dok se grafika nije mnogo promenila, zvuk je neverovatna. Svaki automobil ima jedinstven zvuk motora, koji ćete tek znati da čujete kad u grupi automobila oko vas budete mogli da prepoznate svaki po sopstvenom karakterističnom zvuku. Soundtrack i ti muzika iz igre dodaje opštem doživljaju trike. Tu su bendovi poput Garbage, White Zombie kao i Cardigans sa svojim hitom "My Favourite Game" koji ćete čuti u uvodur igre koji je priča za sebe.

Još jedno sjajno poboljšanje je drugi disk. Ako je iko imao nešto protiv prvog diska igre, to je onda bila zamerka da je igra preteška. Zato je sada tu arkadni deo za one koji samo žele da provozaju nepopularnije automobile današnjice bez mnogo komplikacija oko polaganja testova vožnje ili finog podešavanja parametara mašine.

Za one koji žele SIMULACIJU tu je drugi disk. Kao i u prvom GT-u na početku je na raspolaganju sasvim skromna suma novca za koju možete kupiti samo polovnog "žutača" jer su sve američke i evropske mašine u ponudi samo kao nove. GT2 sadrži oko 500 automobila, koji su svi do u detalj preneseni u

igru. Bilo da želite da provozate novu VW "Bubu" ili Korvetu iz '67, igra će učiniti da se osećate kao da ste stvarno u dobičnom automobilu. To iskustvo je ono što GT2 odvađa od svih ostalih simulacija vožnje i čini da bude zaista usamljen na prvom mestu daleko ispred ostalih.

Gran Turismo 2 je jedna od onih retkih igara kojima se igrači uvek ponovo vraćaju. To je takođe igra koja vam se što je više igrate sve više sviđa. Ko god trenutno igra neku drugu vožnju trebalo bi da nabavi GT2 i počne sa igranjem...

Trebaće zarlati mnogo vremena dok se razobknuju sve čari ove igre. ■



Razgovor sa Kazunori Yamauchi, glavnim direktorom Polyphony Digital Inc.

Najrealnija simulacija

Veoma smo zahvalni svakom ko je omogućio da se pojavu Gran Turismo, pre svega autorima automobila koji su bili tako sposobni da ih koristeju tako slično onima u stvarnosti, svim ljudima u marketingu koji su predstavili igru javnosti, i igračima koji su igrali Gran Turismo.

Da budem iskren, mi nikada nismo očekivali da će ova igra postati toliko popularan naslov. To je bilo prijatno iznenađenje za nas, kao i za autore igre da vidimo kako se prazne police prodavnica. Bilo je zahvalno čuti od kupaca da je igra ispunila njihova očekivanja. Svaki put kada smo obilazili prodavnice uveravali smo se o uspehu naše igre. Primetili smo veliku marketinšku kampanju i videli premoćni video spot nebačeno puta na TV ekranima. Uzešmo čak naše kamere da snimimo atmosferu. Polyphony Digital je spremna da nam otkrije detalje u vezi nastavka Gran Turismo 2.

Nisu nam promakla velika očekivanja novog nastavka Gran Turismo-a, a to nas je podstaklo u radu. Naslov nastavka je "Gran Turismo 2". To je logičan i poboljšan nastavak Gran Turismo-a. Originalna ideja je bila da napravimo realnu simulaciju ponašanja stvarnih automobila i predstavimo to na virtuelnom polju. Da bi to postigli, sproveli smo istraživanja i razvili projekat koji je rezultirao modelom koji je, verujem, bio dosta uspešan. Napravili smo što realniju simulaciju, koliko je to bilo moguće.

Automobili se različito ponašaju u zavisnosti od načina upravljanja. Modelima smo dali različiti zvuk motora, cene za polovne automobile i detaljan pomorljeni



"Krievi" za izgled GT2: tim programera Polyphony Digital Inc.

Tehnike vožnje

Kola sa prednjom vučom

Prilazak krivini max. brzinom. Okrenite volan u krivinu i samo pipnite kočnice da bi izbegli zanošenje prednjeg dela - ne zaboravite da je volan sve vreme okrenut u krivinu. Nastavite skretanje i čim auto primirno sa zanošenjem prednjeg dela i počne da skreće u krivinu, gas.

Tuđite se da držite prednje točkove pravo u ovom trenutku što će vam omogućiti max. ubrzanje. Držite gas i ulećete iz krivine u max. brzini - koristite punu širinu puta ako je neophodno da bi imali max. izlaznu brzinu.

Kola sa zadnjom vučom

Prilazak krivini max. brzinom. Kočenje na pravcu - ne kočite pri skretanju li će se auto okrenuti. Kad zavrtite sa kočenjem, skrenite u krivinu. Bez dodavanja gasa u ovom trenutku ili preli okretanje. Kad se auto smirno i kiza neutralno, dodajte gas i volan u pravcu kizanja ukoliko zadnji deo počne da beži. Opet koristite punu širinu puta da osigurate max. ubrzanje i izlaznu brzinu.

Pogon na sva 4 točka

Prilazak krivini max. brzinom. Kočenje na pravcu, skrenite i pipnite kočnice - pazite na zanošenje prednjeg dela. Ako se ovo desi, držite volan u pravcu krivine i opet pipnite kočnice. Gas tek kad auto uđe u neutralno kizanje. Držite gas i auto će zahvaljujući pogonu na svim točkovima glatko izaći iz krivine. Opet konsite punu širinu puta da osigurate max. ubrzanje i izlaznu brzinu. ■

sнимак акције. Sa druge strane, Gran Turismo 2 je zadržao osnovni koncept i dalje nudi zabavu vožnje realnih automobila. U Gran Turismo-u različite izveštačenosti u poslanju sprečile su nas da uključimo sve originalne karakteristike koje smo prethodno izveli. U Gran Turismo-u 2 smo uključili većinu tih karakteristika i mnogo drugih koje smo razvili na osnovu utisaka igrača. Napravili smo veliko povećanje u broju modela automobila koji mogu biti saučvani. Korišćeni su osjetili želju za izrazito velikim brojem modela i mi smo se trudili da upunimo njihova očekivanja. U originalnoj igri, neki modeli su morali biti izbačeni zbog toga to nemamo više licencu za njih. Sledeće novo poboljšanje su nove staze. Igrači su u mogućnosti da biraju bolje performanse

automobila sa svaku stazu i prilagođavaju stil vožnje različitim stazama. U pogledu poboljšanja automobila prvi deo je ostavio dovoljno prostora. Na-

damo se da smo poboljšali osećaj vožnje sa mogućnostima podešavanja, tako da su jasnija i laka. Uradili smo i korisnički interfejs, trudeći se da se osećaj razna poboljšanja u novoj verziji. S obzirom na buduće planove Polyphony Digital-a, mogu vam reći da trenutno radimo nekoliko nastava koji se razlikuju od Gran Turismo-a. Jedan ćemo izdati u skorije vreme. Uvođenjem

novina nastojimo da demonstriramo naš entuzijazam u razvoju igre. Kada budete videli na sledeći naslov nadamo se da ćete nastaviti da nam pružite zasluženu pažnju. ■



Iako je njegov tim proizaao najrealniju simulaciju vožnje, Kazunori Yamauchi više voli da sedne za volan pravog automobila.



Ime: Gran Turismo 2
Izdavač: Polyphony Digital
Sistem: PAL
Žanr: simulacija trka



Chocobo's Dungeon 2

Ova simpatična igrice će napreći zapisi za oko ljubiteljima Final Fantasy serijala iz razloga što su, još davne 1988. godine, tvorci ovog do sada najboljeg FRPG/RPG serijala stvorili ovaj nadasve simpatični lik. Reč je o ptici, izgledom sličnoj pilencetu, a koja je svojom pojavom i izgledom stekla simpatije širokog auditorijuma. Tako su programeri Square Soft-a odlučili da naprave igru posvećenu ovom liku (a on je kao iz bajke) i postigli pun pogodak. Sama igra je veoma simpatično urađena. Likovi u njoj su magloviti, pa je samim tim igra za mlade naraštaje, ali mi ne vidimo zašto joj malo pažnje ne bi posvetili i stariji igrači.

Žanr kome pripada je RPG avantura, jer Čokobo (Chocobo) dok ide i rita (u pravom smislu te reči), sakuplja poene koji se direktno odražavaju na njegove statistike.

Pređa počinje tako što Mog, Čokobov saputnik i sakupljač ređkih predmeta (koji neverovatno lako na meša-vama i Evgenija, psa genijalca, saputnika momara Popaja) pronalazi tamnicu i kreće sa malim Čokobom da je istraži i sakupi vredne predmete, a sve u cilju preprodaje i profitiranja. Negde usput, na prvih par spratova, Čokobo biva ispaljen iz tamnice i hrabro kreće da nađe izgubljenog drugara.

Tu mu se priključuje Šroma (Shroma), mlada devojka koja je u međuvremenu i beli mag ("Da li me žujete, da li me žujete?" prim. aut.). Tako oni zajedno kreću, udruženi snagama da izbave malenog Moga i nađu basnoslovno blago ili makar retke predmete. Od predmeta koje možete da sakupite, a koji su zaista raznovrsni, tu su knjige magja koje pomažu Čokobe kada naleti na zaugušenje protivnike, bočice na-



1f 1r 1



pitaka, ili prazne bočice koje možete da napunite na magičnim izvorima unutar tamnice, zatim

hrana koja obnavlja snagu ili energiju, kartice koje služe za identifikaciju predmeta i mnogi drugi. Tu je i oprema koja se sastoji od "kandži" i "sedla" koje ojačavaju vašeg žutog mezmeca, tj. ojačavaju njegov udarac, pojačavaju otpornost na magije i udarce, omogućavajući mu da probija zidove tamnica od Pošto su tamnice u pitanju, u njima se može naleteti na raznorazne zamke ili čak i teleporte, ali isto tako možete naći i tajne predačke, kovčuge sa predmetima i kutije za reoklažu, u kojima možete da trampite predmete.

Kasnije u toku igre će Čokobo naučiti da ukrsta predmete i da ih kombinuje sa magijama, ali ako to želite da vidite, savetujemo vam da uzmete igru i sami je testirate.

Da bi se snimila pozicija, potrebne su vam "memory" karte koje takođe nalazite u igri. Pozicija može da se snimi samo na kraju pređenog sprata, na samim stepenicama za sledeći nivo.

Neprijatelji su šareni i raznovrsni (od verovica i ježeva do goblina i boss-ova) lepo su urađeni, veoma simpatični i zanimljivi. Tokom vremena, dok budete sevali sa nivoa na nivo, neprijatelji će biti više i biće jači i otporniji.

Komande su jednostavne i treba vam samo par minuta da se na njih naviknete: priskokom na "select" dobijete mapu tamnice, "brougao" poziva Čokobov meniu, a "start" status. Na ekranu za igru su vam prikazane statistike na kom ste spratu, koji ste trenutno nivo iskustva i kada vam skače nivo, a i koliko vam je ostalo "hit poena" i snage.

Šta još da vam kažemo... Lepa i simpatična igrice koja će vas nasmejati i razvedriti, pa prema tome, ne čekajte, već pomožite malom "žub" da pronađe drugara i sami pogledajte kako se njihova priča završava!



Ime: Chocobo's Dungeon 2
Izdavač: Squaresoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG Avantura



ARMY MEN AIR ATTACK

Miljan Lukić



jer bi inače igra bila previše laka. Ali prava suština ove igre je u multiplayer i kooperativu. Dovoljna je jedna partija da budete navučeni.

Svet je u 3D, ali vaš helikopter se kreće samo u dve ose, tj. ne postoji gore i dole (što ni u kom slučaju nije mana, jer u suprotnom bi igra bila preteška, to je pojednostavljenje). Army men koje ste ranije možda videli su to i ovde: mali plastični ljudi sa teškim naoružanjem. U stvaran pozadinu je ta koja je zanimljiva, kad su insekti u pitanju. Ogromni bumbari, mravi i puno ostalih stvorenja koja se muvaju ili lete okolo izgledaju baš cool. I naplašće vas ako niste pažljivi. Cela igra izgleda kao priča o Liliputanima, i to vrlo kvalitetno urađena.

Možda je najljubiji deo ove igre zvuk, nije da su muzika i sfx loši već jednostavno ne mogu da pariraju ostatku igre. Malo više humora bi pomoglo. Kao na primer detalj kad oslobađate insekte od Tan armije, u trenutku kada ih oslobodite oni kažu "We're free-eeeeee!" Malo više takvih detalja i ova strana igra bi bila sjajna.

Kao što smo već rekli nešto ranije, ovo je vrlo zabavna igra za jednog igrača, ali njen pun potencijal otkrićete tek kada probate multiplayer opciju. Nikako nemojte zaobići ovu igru!

Plastični ljudi u vazduhu u brzom arkadnoj pucačini, koja u modu za dva igrača čini pravu zabavu u punom smislu te reči. Air Attack, igra za jednog ili dva igrača, postavlja vas u ulogu vođe sveopšteg napada na komšluk, ili vam daje opciju da zajedno sa prijateljem ili protiv njega isprobate vatrenu moć malih helikoptera. Za koju godi opciju da se odlučite, Air Attack je osveženje u žanru, u pozitivnom smislu.

U 16 single-player misija, vodite borbu protiv Tan armije za kontrolu dvorišta ili susednog parka. Prosto rečeno, borba svim sredstvima za teritoriju. Pilotirate sa 4 različita helikoptera, od kojih svako ima svoje karakteristike. Počnete sa Huey, a kasnije prelazite na Chinook, Super Stallion, i na kraju Apache, koji je i najbolji. Takođe možete birati i koplota, različite ličnosti i specijalnosti. Posle višesatnog iskustva pokazalo se da je u konačnom zbiru presudan izbor helikoptera, a ne koplota.

Upravljanje je moguće i digitalnim i analognim kontrolama, s tim što je očigledno da je igra pravičena sa Dual Shockom na umu. Za navikavanje na kontrole nije potrebno puno vremena jer je sve podešeno da što pre počnete sa uživanjem u igri. Sam helikopter ostaje uvek na istoj visini od zemlje i ne eksplodira pri udaru u planinu ili protivnika.

Početni nivoi su laki i raznovrsni, sve do nivoa 6. Iskreno rečeno dobro je što je tako,



182
igraost

Numerička ocena
3.5 od 5

Analogni
kontrola

Pravilno
odgovara kontroli

Ime: Army Men Air Attack
Izradila: 3DO Studios
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina



bonus

23



Uroš Tomić

FINAL FANTASY VIII

koje vodite s vremena na

vreme, a gde to vodi, nećemo vam to vam otkriti već ćete morati sami da utvrdite. Sam izgled likova je dobar, svi su različiti i prepoznatljivi na ekranu, detaljno urađeni, a i sama igra je mešavina magije i oružja u cyber okruženju. Neprijatelji su i više nego raznovrsni, konste drugačije cipe i stilove borbe, a vanjsku od raznih muva i letećih stvorenja, pa do moćnih monstruma, demona, kamiona, aviona...

Što nas dovodi do grafike. Je stručno cenim, da kada budete odgledali prvih par sekvenci i nekoliko scena (uvodna animacija, izgled akademije,

Koliko jedna igra mora da doživljava nastavka, pa da se sagleda čitavo njeno savršenstvo? To uglavnom zavisi od igre, ali kada je Final Fantasy serijal u pitanju, odgovorimo tvrdim da ne postoji ljubitelj FRP/RPG žanra koji nije makar čuo za ovu igru.

Prvi deo igre je nastao davne 1987. godine i donio ogromnu zaradu Squaresoft-u. Posle toga, svaki nastavak je bio zanimljiviji i imao je dobru priču... Novo prenošenje sa konzola na kompjuter samo je doprinelo porastu popularnosti ove igre, a njen osmi nastavak je, bez preterivanja i lažne skromnosti umetničkog dela u malom... Kako u malom kad su u pitanju 4 diska, a za pre vam treba preko 10 sati igranja.

Da ne dužimo već da predemo na samu priču. Posle fenomenalnog intro-a, koji nas je na samom početku oduševio, budite se u ambulanti u ulazi mladogi Squall-a, kadeta SeeD-a, elitne plaćeničke eskadrile. Za vreme treninga vas je poveo najveći rival sa akademije po imenu Saffir i to baš uoči važnog internog ispita pred polaganje prijema u organizaciju.

Na akademiji se upoznajete sa nekoliko likova, koji će u budućnosti pripadati vašoj ekipi, a sve u zavisnosti koga izaberete ili koga budete imali da birate ili da eventualno spašavate. Jaka interakcija među likovima, njihove osobine i karakterne crte će vas naterati da bukvalno zavolite nekog člana ekipe.

Tu su još i sporedni likovi



prvo prizvanje "Guardian Force"-a, a najviše sekvence povorka (Carobnice Edele), nećete moći da dodate sebi. Neke animacije su tako dobro izvedene, da je moj jedini komentar bio "budžetina"... I to kakva izgled mladih heroja više nije u karakternom "manga" fazonu, svi izgledaju skoro savršeno i veoma realno, pokreti su fenomenalno animirani, teksture odlične, a u nekim situacijama nećete znati da se među animacijama završila pa će te stajati par sekundi, dok ne shvatite da treba da se nastavi. Priказi borbe su prosto neverovatni i ocharavajući, sve akcije prate odlični vizuelni efekti i pravi vatromet boja.

Ipak, najjači utisak ostavljaju prizvanja "Guardian Force", moćnih zaštitnika i saveznika u borbi, koji vam priskaču u pomoć i ojačavaju vas dajući vam snagu, ener-



Final Fantasy VIII
Squaresoft
NTSC
RPG
Ime: Squall
Indiv: Squall
Suzume
Žanr: RPG
PlayStation



giju i otpornost. Kada ih prizovete u borbi, sledi skoro minut animacije koja će mnoge naterati da zanele.

A tu se nalazi i prvi problem: dugačke animacije kada je borba u pitanju. Ni u meniju ne možete da isključite animacije (možete da ih ubrzate, ali to ubrzanje ne reguliše ljudsko oko), koje ako savršeno izgledaju, mogu da dosade kada se zovu više puta. Stoga moram da preporučim da se trudite da što manje prilizate zaštitnike, osim ako njihova pomoć nije preko potrebna.

Nia ovaj način će vam likovi brže napredovati, a samim tim će i "Guardian" - biti jači.

Final Fantasy obiluje i zvukom. Jedina manja zamerka je što nemi digitalizovani govori, ali ako bolje razmislite, odsustvo govora daje više prostora za odličnu priču i ocharavajuće filmske sekvence. Postoji veliko broj muzičkih tema i to za svaku situaciju, a ni efekti i zvuk u borbi nisu za bacanje.

Koliko je dana potrebno da se igra završi je suviše pitanje. Igru možete da "pređete" za ne manje od 50-60 sati, a ako hoćete da iz partije izvućete maksimum, tu govorimo o stotinama sati zabave, kombinacija i borbe. Učino vršite ubijajući kakvi će vam biti likovi. Za sve u igri postoji help i tutoriali pred prvo korišćenje, pa ako se malo pomučite podešavanje magija i mogućnost će ojačati aktere do maksimuma.

Promene u sistemu borbe su sledeće: ne postoje magijski shop - ovi, već svakog može da izvali magiju iz neprijatelja na opoju "draw", ovo pojednostavljuje koncept magije, pa ako se slučajno desi da neku magiju istrošite samo treba da nultiš stvarenje koje ima magiju koju vam nedostaje. I oruđe koje nosite uvek ostaje pri ruci, s tom razlikom što možete da ga nadograđujete.

Ostale opcije u borbi su da koristite standardni napad (koji i nije baš tako standardan posle izvesnog vremena), da bacite magiju, koristite predmete ili da prizovete čuvara da vas čupa iz "bule".

Glavni meni u igri pozivajte pritiskom na krug i tu krećete podešavanje svega i svačega. Opcija "junction" povezuje lik koji odaberete sa čuvarom koji mu daje na korišćenje moći i magije. Kada odaberete koji će "guardian" biti Vaš saveznik u borbi, on se nalazi uvek u blizini, uš sa vama, isče iskustvo i uš nove moći koje vas još više ojačavaju. Pomoću "guardiana" podešavate i otpornost na magije i napade, ali direktno ubižete i na "puene" kojima će glavne statistike



drastično skočiti ako sve unidite kako treba.

U glavnom meniju još možete da koristite predmete koje skupljate (razne napitke, municiju, magično kamenje, časopise, partije monstuma koji će pomoći da se nešto unapredi), da koristite razmenjujete magiju među ča-



novima ekipe, pogledate status likova, podesite GF - ove (kojim će redom šta da uče), proverite svoje mogućnosti, itd.

U igri je moguće igrati i sporednu igru sa kartama. Kar-

te na početku dobijate na akademiji, a kasnije ih dobijate i posle borbi, a služe za igranje sa NPC - ovima. I ovaj aspekt tek treba sagledati, pošto igranje karata može bitno da ubije na neke delove radnje i vašeg napretka.

Kada se realno pogleda, ovo je jedna od onih igara koje vam ne može dosaditi, jer i pored glavnog toka priče, uvek postoji nešto novo što niste pokušali ili odradili.

Najbolje preporu-

čujemo, ne samo ljubiteljima ovog žanra i Final Fantasy serijala, već svima koji vole igre napajavane lepmi sekvencama, dobrom pričom, sjajnom grafikom i magijom. Prava bajka za sve strasne, do sada najbolji deo celog serijala. Kako čujemo, "Squaresoft" već priprema iznenađenje svim ljubiteljima ovog žanra. ■



Final Fantasy VIII je na top listi najprodavanijih igara u Japanu za '99 zauzeo 1. mesto sa preko 3,5 miliona primeraka.

FIGHTING FORCE 2

Ponovo: Eidos. Pitam se koliko je zarada Eidos-a u prošlog 1999. godini. Setimo se samo Tomb Rader-a 4, Soul Reaver-a, Warzone 2100... nabrojane bi trajalo do sutra. E, upravo iz tog Eidos-a, stbje nam na-

od velikog broja poligona, a pozadina i okolina su puni detalja i dobro animirani.

2. Svetlosni efekti su odlični. Eksplozije su retke ali su zaista lepe, pogotovo ako idu jedna iz druge. Ukoliko uđete u neku prostoriju gde postoji samo jedan izvor svetlosti, vaš lik će biti obasjan sa te strane. Ukoliko su tu dva izvora lako ćete uočiti razliku. Zvuci su vrlo dobro urađeni. Ne mogu a da ne naveđem primer kada sam se našao u ogromnom hangaru. Vrata su se polako otvarala, a dva leđa momka su mi prilazila sa leđa. Ono što me je iznenadilo je da sam (osim konika) čuo kako oni dišu?! Posle svakog ispaljenog metka čuje se veoma realističan zvuk pada čaure na zemlju. Ukoliko zadobijete udarac (ne, Hawk neće opsovati) čujete kako će vaš lik negodovali, uz malo prolivene kvi po podu. Na putu do vašeg cilja imaćete na raspolaganju više od 20 vrsta oružja. Što vatrenije, što hladnije. Dobra vest je da sada možete poneći više oružja, osim samo jednog u prvom delu. Takođe, svako oružje traje određeno vreme, tj. možete ga nositi sve dok se ono ne istroši (nestane metaka, ili se pokomi). Ukoliko ste mislili da je Hawk pokretni arsenal, grdnio ste se prevanili. Kao i u Tomb Raderu imate mali inventar, ali u njega možete da stavite vrlo malo oružja. Naime, na leđa možete da stane samo jedno oružje (a većina "lepog" oružja ide na leđa), u rukama se može takođe naći samo jedno oružje; imate dve fuzle za pištolje, mesto

stava odlične igre - bpa "sam protiv svih". Ne, to nije još jedan FPS, već dugo očekivani Fighting Force II. Kada sam čuo da je stigao FF2 otrčao sam i pazario ovaj naslov. Usput sam pozvao i drugare da ga "testiramo". Dok sam čekao da se intro završi, pesti su mi se grčili sve dok se nije pojavio "Main menu". Počeo sam da igram i na moje zaprepašćenje ne postoji opcija za dva igrača. Malo je falilo da disk završi u kanti (šala), ali nešto mi je govorilo da ipak odigram nekoliko nivoa (čisto radi utiska).

Posle jednog razočaranja usledilo je i drugo, možete izabrati (ili, morate) samo jedan lik: Hawk Manson-a, iz prvog dela Hawk je pripadnik specijalne grupe Sil-Corps, posle podele i pobune Hawk je jedini preostali pripadnik. Negativci su zauzeli sve glavne svetske kompanije za proizvodnju oružja. Pritom su razvili i visoku tehnologiju. I sada je red na Hawk-a da zaveđe malo red. Pozadinska priča je veoma dobra, zar ne? Moram pomenuti da se sve ovo događa u budućnosti, a Hawk je podvrgnut posebnoj genetskoj terapiji koja mu omogućava... Otkrijte sami.

Miljenja su bila podešenja posle nekoliko odigranih nivoa, a ja sam se pitao. "Zar je igra koja se igra u svim CD klubovima 24 sata dnevno, mogla da doživi nastavak bez multiplayer-a?" To je i najveća mana igre, ali ima ih još. Nivoi kojih ima oko 20 su predugački, obično se svode na pronalaženje ključa koji se nalazi na kraju jednog dela i vraćanje do vrata potpuno drugim putem (a opet treba gomila kartica). Usput ćete otkrivati i tajne prolaze (treba ih obići), i opet, oni nisu kratki itd... shvatate. Ali ono što moram napomenuti je da su se programeri zaista potrudili da Fighting Force II bude pun prednosti

1. Razvijen je potpuno nov 3D-Engin, koji omogućava visok broj frejmova. Kao kod još nekih igara, crpi maksimum iz konzole, što je za svaku pohvalu. Grafika je zaista odlična. Likovi se sastoje



za nož i bombe (koje su standardno oružje) i to je sve. Nije da se želim, ipak je to poboljšanje u odnosu na prvi deo, ali s obzirom da imate preko 20 vrsta oružja, to je mali broj (sve sreća da se oružja brzo troše).

Što se tiče inteligencije vaših protivnika, oni se ponekad ponašaju veoma pametno, a ponekad vrlo glupo. Zamislite sliku vas i gomile protivnika. Umes

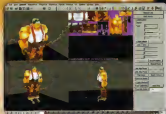
Ime: Fighting Force II
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: 3D Arkadna avantura





to da napadaju u grupi, napadate vas jedan po jedan (po principu uvlačenja slamboce). Ponekad ćete se naći oči u oči sa protivnikom, a on će čekati bukvalno zaleđen (verovatno preplašen od straha) da mu vi prebrojite zube. Ali ako ste mislili da ćete s lakoćom preći celu igru, moraću da vas razočaram. U igri postoji oko 50 vrsta neprijatelja (uključujući "bosove"), a neki od njih (uglavnom posle 5 nivoa) neće čekati da ih vi zadarte već će vam zadavati ogromne glavobolje.

Kamera je takođe u stilu Tomb Raidera, uvek je iza leđa. Na nju ne mogu da se požalim, jer je stvarno dobro urađena, i neće vam zadavati nikakve probleme. Ukoliko želite da preciznije gadate protivnika, rećmo pištoljem (ili snajperom na veću daljinu) to vam je omogućeno tako što ćete pucati iz prvog lica (držanjem R1 dugmeta). I tako igram ja ovaj Fighting Force II i odjednom se zapitam kakva je muzika. Iako nisam preterano muzikalan, zabnuo sam se što ne čujem muziku. I tako pojačam ton "do daske", usput popuca i nekoliko prozora, ali ništa. Muzike u toku igre nema, prisutna je samo u "IN game" meniju. Iako Fighting Force II ima ozbiljnih problema sa multiplayerom (ček, ček pa nema multiplayer), iako su nivoi predugečki, svima onima koji su voleli da igraju prethodni deo, nastavak će se bez sumnje svideti.



DREAMCAST (NOVA SERIJA KONZOLA)
+ 2 PADA + INTERNET MODEMI + DEMO
+ GARANCIJA 3 MESECA

599!!!

VIDEO CD FILMOVI
RADE NA REALTIME CARD, PLAYSTATION
VIDEO CD DVD PLAYER-ima
PREVEDEN IZBOR OD PREKO 100 NASLOVA
IZLOZBENI PROSTOR
DVD FILMOVI - PREVEDENI
PRODAJA STACIONARNIH DVD PLAYERA
POTRAŽITE BESPLATAN KATALOG

VIDEO GAMES STUDIO DUH

TELEFONI: 037/39979 - 35467 - 063/800 3 931

DUH GAMES

DR. DRAGOSLAV RIVANOVIĆA ŠPANCA 26

KRUŠEVAC

SVU KURUŠUŠALJEMO POŠTOM

VAŽNO! PRESTARIJIM NE NAPLAĆUJEMO

TRAŽITE KATALOG
SA PREKO 150
NAJPOZNATIJIH NASLOVA
NA VHS KASETAMA!

DODACI: MEMO CARD,
MOVIE CARD - dodatni za gledanje filmova
ACTION REPLAY, RF UNIT MODULATOR
N-PAL KONVERTER...
KOMPLETAN SERVIS PLAYSTATIONA
UGRADNJA CIPOVA I ŠTELOVANJE LASERA

MP3 MUZIKA - KOMPILOACIJE
(VELIKI IZBOR)

OVLASĆENI ZASTUPNIK ZA
KRUŠEVACKI REGION
ZA PRODAJU CASOPISA "BONUS"



VIGILANTE 8 2nd OFFENSE

Kada se Vigilante 8 pojavio na Playstation-u, došao je samo sa jednom namernom - da bude bolji od svih ostalih vožnji na ovom sistemu. Sa dobrom fizikom vožnje i preciznim upravljanjem, izuzetnom grafikom i zvukom, skoro da je tako i bilo.

Vožnja sa pucanjem kao žanr opisuje samu sebe. Za one koji žele i neku priču, dobice i to uz ostatak zabave. Zasta, koga zanima zaplet kad vozi El Guernu sa bazukom prikačenom na krovu? Srž igre je u pucanju i raznošenju svega i svačega, i VB 2 se vrlo do-



lu, jer ne u vožnji pristo oseća težina i karakteristike određenog vozila.

Kao posledica svih poboljšanja igra je još uvek sjajna. Sve eksplodira kao u holivudskim filmovima, a efekti su jfsionirani do maksimuma; talasid na površini vode, efekat odbijanja svetlosti na sočnu kameru i sl. Rezolucija je povećana i teksture su detaljnije, ali oni poboljšani detalji pomalo preopterećuju sistem. Ovoga puta grafika ima malo više mana nego ranije, frame-rate nikada ne pada ispod dozvoljenog, ali cele igre izgleda sjajno kad se malo naviknete, jer Luxoflex gurao Playstation preko njegovih 32-bitnih granica.

Što se tiče zvuka, imamo ponovo funk soundtrack, sa istaknutim detaljima poput remixa tokate i fuge u D moku, Latino dance, i neizbrisni disco. Melodije se ne ponavljaju, a sledeći pesma počinje vrlo brzo po završetku prethodne.

Efekt gulvanja metala su odlični, sa vrlo dobrim i diferenciranim zvucima svakog motora pojedinačno. Naravno, ako uspete da čujete zvuk motora usred haosa i razaranja oko vas Bombe, rakete, projektili, mitaljezi imaju adekvatno gasnajući zvuk, mada u poređenju sa onim što smo svi mi imali prilike da čujemo i nisu tako strašni.

Uprkos svojim manama, VB je ponovo vrlo zabavaj. Gameplay je više zbignjan, a i novi automobili su sjajni, još jedna stvar koju treba uzeti u razmatranje je koliko Playstation verzija ove igre zaslužuje za dru-

gm sistemima. Nintendo 64 i Dreamcast verzije, iako takođe nesa-vršene, su toliko grafički superi-orne, da moram da vam prepora-đam da prvo pogledate verzije za te sisteme. Luxoflex i Activision koriste sve Playstation-ove rezerve ali na momente jednostavno ne mogu da dostignu razliku u hardverskoj moći.



bro drži zadatu temu. Nema većih razlika između Vigilante 8: Second Offense i njegovog prethodnika, samo više onoga što je i prvi deo činio sjajnim. Osamnaest vozila ovog puta, u poređenju sa 12 u prvom delu, ali samo 12 nivoa (dva manje nego prošle godine). Međutim, nivoi su veći i sadrže više sken-venih i Bonus nivoa, kao što su bob spust i sle skokovi u snežnom nivou. Sami zadaci za svaki nivo nisu baš lođioni niti precizni, ali uz malo više truda daju se savladati. Na primer zadatak je da se zaštiti određeni objekat a na nivou ima bezbroj sličnih objekata, tako da je teško oceniti koji je u pitanju. Upravljanje je po svim zakonima fizike, što je zasta za potiva-



zvuk	grafika	igraost	atmosfera
4.5	4.0	4.5	4.5



Vigilante 8 2nd Offense
Activision
NTSC
Pucalina / Automobili
Izveš:
Sesene:
Žanr:



F1 WORLD GRAND PRIX

P. Tepić, M. i U. Zečević



Posle Pygmalion-a i njihove uspešne Formule 99 i Bidos je pokušao da se izbori za svoje mesto na tržištu simulacija Formule 1.

Posle info-a koji vam nabija adrenalin u krvi i koji vas priprema da osetite vrednu asfalta i miris nagorelih guma, sledi igra koja vas smiruje i lagano spušta na zemlju. Igru možete igrati u dva moda: arkanoidnom i kao simulaciju. Izbor dakle postoji, mada je akcenat stavljen na arkanoidno deo.

Sva poznata (i manje poznata) imena timova i vozača iz prethodne sezone su tu. I uign postoji opoja koja možete saznati informacije o timovima kao što su: istorijat, broj zaposlenih, koje godine je tim startovao u formuli... U okviru ove opoja saznate i dimenzije bolida, kao i tehničke karakteristike motora. Pored ovih, postoje i podaci o vozačima formule 1 (datum rođenja, početak karijere, broj pobeda, broj vođenih titula i dr.)

Pri trikotju je mogoče podeševati bolid formule 1 izbo-



šavanjem tvrdoće vešanja, hoda
menjača, podešavanjem ugla krlica i
zakrlica, određivanjem jačine kočnica i time
postoji optimalno ponašanje boida na odabranoj stazi.
Biranje vremenskih uslova takođe postoji i taj izbor
se svodi na biranje suvoje i lošijevode vremena

Posle svih podešavanja opcija krećete sa tikom. Kada ugledate svoju formulu na stazi sledi jedno blago rizočarenje. Iako bolidi izgledaju dobro i zaista iče na prave formule, sama staza i sve oko nje izgleda strojno, nedorađeno i neprecizno, što odaje utisak da su programeri izrazili i trajavio odradili svoj posao. Na žalost, to nije jedina mana po pitanju grafike u ovoj igri. Osećaj brzine nije verno prenesen, čemu, doprinosi problem sa framerate-om (koji varira od solidnog do veoma lošeg), što rezultira veoma neprijatnim upoređenjima koja mogu da zasmetaju. Navešćemo

u trimeratu su verovatno posledica korišćenja lošeg engineeringa. Da bi postigli neki osećaj brzine iresita konstitucija iz bolida, koji donekle dočarava efekat brzine formule 1, ali znatno otežava upravljanje bolidom i snalaženje na stazi.



Što se tiče samog ponašanja formule na stazi, tu je situacija nešto bolja. Iako je igra urađena u arkanoidnom maniru, bolši se dosta realno ponašaju, podrazumevajući proklizavanje, zanošenje, itd. (Iako da baš nećete moći da ulazite u krivinu sa 300 km/h). Oštećenja formule nisu realno urađena, pa ćete morati dobro da se potrudite da nešto uništite (Što u neku ruku i nije tako loše). Veštačka inteligencija protivničkih formula se može podestiti od amaterskog do profesionalnog nivoa, pa bliku možete podestiti prema vašim trenutnim sposobnostima.

Replay opcija postoji. Pomoću nekoliko kamera možete posmatrati deo staze koji ste odvozili kao i replay cele trke. Dobro osobina ove opcije je što u njoj možete izabrati kameru (koju u toku trke ne možete birati) i sa takvim posredom nastaviti vožnju trke.

Naročito je interesantan pogled iz satelita, kada igra dobija novu dimenziju i pomalo podseća na legendarni MicroMachines.

Zvuk formule je dobro urađen i stvara utisak da vozite besnu mašinu koju ćete bezikom moku ukoriti. Muzika koju možete slušati u toku trke je odradana u tehno tazonu i lepo zvuči, mada baš ne odgovara ovom tipu igara, koji prosto vapi za nekom žestokom rok muzikom koja bi dodatno potpaljivala i razbukavala zvuk vaše lute formule. Jednina stvar koja nedostaje kada je u pitanju zvuk je to što u igri ne postoji komentator koji bi pratio i opisivao trku, te se stiče utisak da vam nešto nedostaje. F1 World Grand Prix predstavlja prosečnu igru ovom žanru koju možemo preporučiti samo zagrebnim ljubiteljima najluđeg i najbržeg kruga na svetu. Ostalim igračima preporučujemo Psychosis-u Formulu '99 koja po pitanju ukupnog utiska i važnih formule predstavlja bolji izbor.



name: FI World Grand Prix

advised. **Weldon**

System: PAL

Zur Simulation



PlayStation

bonus

75



TOY STORY 2



Ubrzo po pojavljivanju filma iz radionice "Disney Interactive"-a, na konzole staze nastavak popularne "Priče o igračkama". Igra prab radnju filma, kauboj Vudju je jednaplovni i uskoro će biti prodat japanskom kolekcionarima.

Naravno, tu je njegova družina igračka vođena nadmenim Buzz Lightyear-om koji kreće u misiju spasavanja. Kao što ste i očekivali, vi vodite Bazu

koji uz pomoć prijatelja dolazi do kuće kolekcionara i prelaže svom prijatelju Vudju u pomoć.

Svi nivoi su raščlani neprijateljski nastrojenim igračkama (čijom se eliminacijom dobijaju novčići), ali tu su i prijatelji od kojih, ako im pomognete, dobijate žeton "Pizza Planet"-a, koji služi za prelazak nivoa. Zadatak koji postavljaju Bazovi prijatelji nisu nikako namni. Kasno-prasici treba doneti 50 novčića,

Naredniku pronaći izgubljene vojnike, Gospodinu Krompirku naći deo tela koji mu nedostaje... Po uspješnom završetku zadatka, prijatelj će vam dati žeton, a Krompirku će otvoriti neku od plavih kutija razbacanih po prethodnim nivoima, koje sadrže neki dodatak potreban u tekućem nivou.

Dodao su genijalni. Otkakoženošću se izdvajaju rollove na raketni pogon u kojima Baz (u stilu Pere Kojoša) treba da pobeđi bagu u trci sa preprekama. Od pokreta, Baz koristi "Double Jump" (dupli skok uz pomoć krlja na leđima); "Tomado Spin" (tomado vrteljak). Dužim pritiskom na taster se povećava vreme vrtenja, ali i verovatnoća da se Bazu završi u glavi, kada postaje lik plem "Stomp" (gubjenje) je potez koj se izvodi kombinacijom tastera za skok i tomado vrteljak i za efekat ima viši skok ako "stompujete" feder na kauču, ili prilično jak napad na neprijatelja.

Bazovo glavno oruđe je njegov moćni laser, koji nosi implementiran u podlaktici i čija se snaga akumulira dužim držanjem tastera za pucanje. Pogled igranje iza Bazovih leđa se može prebaciti u Bazov skafander što olakšava nišanje pokretnih meta, ali onemo-

gućava kretanje, pa se lako može dogoditi da bude pogođen. Naš junak se može verati uz konopce, hvatati za ruke i gurati predmete kako bi improvizovao most do nedostupnog ili previsokog mesta.

Svi bosovi imaju slabu tačku koju treba otkriti i lukavo iskoristiti, a pritom izbegavati glavonje napade. Na svakom trećem nivou sledi "malo" teži glavonja, koji predstavlja glavni negativca za predeno područje. U slučaju pogibije nastavljate sa mesta na kome ste odahnući, a Bazu je podareno pet života, što je uz dodatne živote na koje ćete naići toku igre više nego dovoljno za uspešno okončanje avanture. Razbacani po nivoima se nalaze raznim laser (koji treba štedljivo upotrebljavati jer mu je municija ograničena), baterije, koje imaju funkciju obnavljanja energije, i novčići koje možete nositi Kasno-prasici ili ih skupiti 100 za ekstra život.

Grafika je veoma dobro usadena. Veliko broj lepo ukomponovanih boja i tekstura uz prisustvo velikog broja poligona predstavljaju pravi mali o-tani film. Kamera nije revolucionarna, ali je korektno odrađena i nudi izbor između pasivne (koja leluja oko i otežava igranje) i aktivne (koja se stalno "trudi" da dode Bazu iza leđa).

Muzika je u stilu Looney Toons crtača i svojom veselošću odgovara šarenom ambijentu. Zvučni efekti su zadovoljavajućeg kvaliteta i odgovaraju platformskoj igri namenjenoj deci (zvuci skakanja, pucanja, karakterističan glas za svakog od likova, Bazovi komentari, itd.).

Uprkos svojoj lepatosti, Toy Story 2 nije baš primeren mlađim naraštajima zbog svoje tebrne koja može da lindra i starije i iskuznije igrače (glavonje na kasnijim nivoima su preteške, snalaženje u 3D prostoru je otežano...). U svakom slučaju, ako volite platformske igre i volite da rešite po neko jednostavan logički problem, a usput imate viška voje i živaca, trik po Toy Story 2 da pomognete Vudju.



Toy Story
Acquisition
PAL / NTSC
Platforma

Ime:
Izdavač:
Sastav:
Žanr:



zvuk	grafika	igraonost	atmosfera	80
4.0	4.0	4.0	3.5	



NHL CHAMPIONSHIP 2000

Igor Simić



Dočekali smo najnoviju "bebu" EA Sports porodice - NHL 2000. Definitivno posle NHLPA Bret Hull-a (pravi igrač ču se setti), koji je izašao još 1995., zadovoljio hokejaške i ostale sportske "sladokuse". Zašto tako mislim shvatit ćete kada disk sa natpisom NHL 2000 i likom Johna McLara u borbac u svoju konzolu. I izbačite ga dve nedelje kasnije, uz obrazloženje da jkas bole prsti ili još gore, da ste posle naporne sezone u finalu PLAY OFF-a izgubili od Colorado Avalanches-a, golom Sakica u produžetku sedme utakmice. Igra je veoma dinamična, setbe se, kojik je u pitanju. Uvod tj intro je pun tempa. Osim najlepših poteza u nekoliko proših sezona, koji su iskadri n kao u najboljim filmovima, tu je i komentar Čarlsa Adamsa. Dinamična muzika je, na žalost, ograničena mogućnostima Sony Playstation-a, pa se čuje delimično isprekidano. Posle intro-a odaberete nekoliko opcija, svoju ekipu (toplo preporučujem Detroit ili Colorado) i protivnika. Prvo ćete pogledati dvoranu u kojoj se igra (ako ste uzeli Detroit, biće to Auburn Hills Arena), zatim ćete poslušati američku himnu u nekom od čmačkih izvođenja, komentator će poželei "dobro veče" poklonicima najbrže igre na svetu i predstaviti startne postavbe oba tima. Zatim se selite na centar, sudija baca pak i... Kreće "ludnica" na ledu. S izborom na to da kontrole i nisu naročito komplikovane, već posle nekoliko minuta možete očekivati pravi hokej i početi da smišljate akcije, al' ne lez vraže? Golova nema? Pa, naravno da ih nema, jer je NHL 2000 veoma realan hokej, pa nije lako postići gol. Vaša premijera na ledu završite se verovatno porazom od 1:0 ili u boljoj varijanti sa 0:0. Nemojte se razočarati ako na kraju utakmice pogledate statistiku i shvatite da ste šutirali očiglni 15/0, jer je kao i u pravom hokeju pogodak je

veoma teško postići.

Postizanje golova prepuštamo vašoj mašti i kreativnosti na terenu, a mi ćemo se osvrnuti na još neke vrlo važne stvari u ovoj igri.

Pravila su urađena tako da možete igrati bez offside-a, bez isključenja, bez icing-a (ispucavanje) ili dodavanja paka preko dve linije, ali to onda baš i nije neki hokej. Potrudite se da od samog početka igrate hokej po pravilima igre, jer će vam to u kasnijem igranju biti korisno. Jedna od mana u pravilima je to što sudija neće svirati bui u slučaju da ne vidi pak-šom kada se on nalazi u golmanovoj rukavići. Postoji mogućnost da namerite da vam golman bude manuelni, što će vam u prvo vreme zadavati dosta neprikl.

Kretanje igrača je urađeno dobro, sa inercijom, preklizavanjem i svim ostalim neophodnim elementima. Veštačka inteligencija igrača je na veoma visokom nivou. Ofsjadi su isključeni, osim ako ih sami napravite. Pokreti igrača u odbrani su u naprmanu ruku sim-

patični, jer su realni i može vam se vrlo lako desiti da napravite bodycheck u prazninu, a protivnik to iskorišti i postigne gol. Jedna od mana NHL-a 2000 jeste nepostojanje kontrole za šut iz zgloba (wrist shot) i kontrole za puck-check u odbrani. Pošto smo mi čovena hokejaška nacija, kako na ledu, tako i na travi (ha, ha, ha) objasnimo to na primeru FIFA 2000. To bi bilo kao da u fudbalu nemate Conservative Tackle (start na loptu), već samo aggressive tackle (start na loptu i igrača) i kao da nemate mogućnost da protivničkog golmana svladate šutem po zemlji. Komentari su dobri, veoma dinamični i raznovrsni, ali ipak sematični. Prilikom postizanja lepih golova čuete komentatora koji prosto ura, dok se neoma prilikom buija sve smrauje. Publika je takođe veoma verodostojno urađena i "zna da ceni" prave poteze na terenu.



zvuč	grafika	igraost	atmosfera
3.5	3.5	4.0	4.0

- 1. 100% igraost
- 2. Preporučena vrednost 4.0 (5.0)
- 3. Multi play 4 igrača
- 4. Analizirano komentator
- 5. Preporučeno odlično/veliko

ime: NHL Championship 2000
 izdavač: Fox Sports
 PAL
 Sertifikat: Simulacija hokeja
 Završ:





MEDAL OF HONOR

Iz iskustva znamo da iz Electronic Arts-a dolaze savši hitovi. Još ako vam kažem da su im se na ovom projektu pridružili momci iz Dreamworks Interactiv-a, odmah znamo da je igra hit. Moram napomenuti da je ova igra u stranim časopisima ocenjena najvišom ocenom. Iako vas mnoge pucačke igre stavljaју u budućnost, Medal of Honor vas naprosto vraća u prošlost, preciznije u doba Drugog svetskog rata. Vi ste u uloz Jimmy-a Patterson-a, vojnika (šta? specijalca) koji je poslat iza neprijateljskih redova da odbrani svoju zemlju i da zaslubi medalju časti.

Ukoliko pomislite da je ovo još jedan klon Wolfenstein-a, ređi ću vam: i da i ne. Medal of Honor nema nikakve veze sa pomenutom igrom, a ipak imaju nešto zajedničko - poubijati sve Nemce koji vam se nađu na putu. Igra ima neverovatan engine. Grafika crpi maksimum iz konzole. Teksture su obilato prisutne, ne talasaju se, a detaljnost je dovedena do realističnosti. Svetla i svetlosni efekti su apsolutno savršeni. Nikada nećete hodati po mračnim hodnicima, a eksplozije (kojih zaista ima mnogo) su takođe dovedene do realizma. Narime, kada bacite bombu, ona (osim što eksplodira) ostavlja izvesnu količinu dima, koji će se razlazić polako ili brzo u zavisnosti od toga da li ste na otvorenom ili ste u nekoj prostoriji (što se odražava na vidljivost). Ono što me je iznenadilo je da, kada sam pokušao da se potpišem na zid, rupe od metaka nisu bile iste veličine. To je baš lepo i interesantno, ali ne pokušavajte da se potpišete bazukom.

Zvuci su fenomenalni (ponekad mi ponekad reći u superlativu da opšem ovu igru), kao i muzika. Ukoliko se šunjate a protivnik postavlja zikeda, unapred ćete čuti dijalog dva Nemca (na nemačkom) ako ste u blizini. Takođe ćete čuti kako laje pas, pa čak i kako Nemač palj svom kolegi cigaretu(?!). Svako oru-

žje ostavlja drugačiji zvuk pri pucanju, a čujete i kako čaure padaju i kako se zid obrušava kada ga razrušite bazukom. Muzika je instrumentalna, neću trošiti reči u opisivanju, ali moram reći da se nećete dečavati da se jedna muzička tema ponavlja više puta u toku nivoa.

Igra počinje 1944, a Nemce ćete tamaniti kroz 24 nivoa koji su podeljeni u 7 misija. Srešćaćete se sa raznim vrstama protivnika, najčešće sa običnim Šva-bom, dok ćete se sa momcima iz Gestapo-a susreća-



ti ređe. Takođe su prisutni i oficiri, kapetani i svaki protivnik ima različit uniformu. Dok sam Nemce ređao na gomilu, nisam ni stigao da "ohladam" cev mitraljeza, a njegovo telo je nestalo. Nisam primetio ni kap krvi, ali to je opravdano (igra bi gubila frejmove). Ovo je ujedno i najveća mana igre.

Što se tiče AI-a, ređi ću i to da su protivnici zista pametniji. Ukoliko ste misli da ćete ići i slagati ih na gomilu, prevaniti ste se. Kada ih pogodite u ruku ispušćate oružje (končen je Hit-Lock sistem, ili "po sipski" - gde te pogode tu se hvatać), otićah na ugla i tamo od kolege pozajmite bombu. Ukoliko ih obonite, a pritom spuste oružje, na sve načine će pokušati da ga se domognu, a ukoliko imate jače oružje, pokušati da pobegnu. Iznenadilo me je da kada sam bombu bacio blizu Nemca on je uzro i vraćao na je. Ponekad će pokušati da bombu sruše ali tu je zid i shvatite ... Ukoliko imate sreće, pa nađete na trojcu ili četvorku, a pritom uspete da ranite jednog, osta-



Ime: Medal of Honor
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucavina iz prvog lica



la trojica će ga štititi. Takođe će biti i "sačekuša" iz ugla, a jedan Nemać će pokrivati drugog vatrom da bi ovaj bacio bombu. Ali me je zasta šokirao, a ako sebe smatrate za Rambo-a igrajte na Hard. Oruđa ima oko 12 različitih vrsta - od pištolja do bazuke, a vatrena moć svakog je poluujednačena. Jedino mi nije jasno kako jedan Nemać može da izdrži 5 metaka iz puške i tek onda padne, a sa 2 metka iz pištolja pada kao sveća. Ukoliko nađete mitrajersko gnezdo, lepa vest je da municije za ovaj mitraljez imate beskonačno, još samo kada bi mogli da ga ponesete sa sobom. Posle svake mraje (nivoa) dobićete



te i listu sa statistikom. Od nje će i zavrsiti ocena koju dobijate za upravo završenu miziku. Lično sam "preburaio" po statistikama igre i naletio na informaciju da rekord drži čovek koji je ispalio 4696 metaka, od toga 196 u glavu, uz procenat od 30%, impresivno. Ocene su excellent (najbolje), very good, good i average (najlošije).

Po pokretanju ove igre video sam odličan intro (3D animacija, crno-bele slike Drugog svetskog rata), a po završetku intro-a i main menu. Glavni meni je ratna soba sa 3D likovima (general i pukovnik). Kada kursorom pomerate svetlosni marker ka opcijama, lampica će obasjati opcije, a vi ćete videti u gornjem levom uglu šta ste izabrali. Vrlo vešto osmišljeno.

Što se multiplayer-a tiče, priča se kako će Medal of Honour skinuti sa trona Quake 2 (samo na PS). Možete izabrati koji ćete lik da brate (uniforme), koje vrste oruđa ćete nositi i gde će biti vaš okraj. A ludu počnete, sve što sam naveo ranije važi i za multiplayer osim što nećete loviti grupu Nemaca već svog druga.

Kontrola su leke i nećete kombinovati tastere. Preporučujem da igrate na analognoj jer je lakše za igru. Vibracije su odlične. Npr. vibrirate kada vas neko pogodi, različitio će vibrirati u zavisnosti kojim oružjem vas godaju.

Nema šta, igra je strava. Sigurno da bi svi ljubitelji FPS trebalo da nabave ovu igru. Oni koji to nisu, ili pak nemaju ovu igru a vole pucačke igre neka je nabave što pre. ■



Internet

prvi YU časopis o Internetu

www.ogledalo.co.yu

NOVOSTI

INTERVJUI

NET IGRE

WEB DESIGN

WEB SAJTOVI

SOFTWARE

HARDWARE

Game



Disney

TARZAN



Iz Disneyjeve interaktivne kompanije dolazi nam igra rađena po crtanom filmu Tarzan, koji je do nedavno punio bioskope i izazivao veliku pažnju kod mlađe populacije. Kao i većina drugih Disneyjevih video igara i ova je pretežno namenjena mladim igračima, uglavnom zbog svoje tematske. Čim pokrenete intro, koji se sastoji od isečaka iz crtanog filma, zadićite vas odlična i/ili muzika koja prati ne samo intro, već čitavu igru, i znatno doprinosi poboljšanju atmosfere. Posle intro-a pojavice vam se simpatičan čičak, koji će prokomentarisati svaku vašu odluku koja se bće promena opcija pre početka igre. Tu se nalazi i jedna-veoma zanimljiva mogućnost gledanja crtanog filma, čije delove možete dobiti sakupljanjem razbacanih slova na svakom nivou. Ako ste vredni, možete sakupiti gotovo ceo crtani film Super, zar ne?

Po startovanju prvog nivoa neizbežna reakcija je: "Uf, još jedan Donkey Kong". Da, Tarzan je po grafičkom i načinu izvođenja gotovo identičan starom klasičnu. Grafika je 2D i super izgleda. Korisčeno je nekoliko pozadina (postavljene su jedna ispred druge), tako da prilikom kretanja i promene ugla kamere imate lažan utisak da je

igra 3D. Pozadina, Tarzan i likovi koji se dešavaju su veoma lepo i jasno nacrtani i uklopljeni u jednu celinu. Bole su lepe i vesele, a preovlađuju zelena i braon. Igra se sastoji iz dva dela: prvog u kome je Tarzan još mali (prva tri četiri nivoa), i drugog dela u kome je Tarzan mladić (ostatak igre). Poslednja toga što su ga odigrali majmuni (ako se ne sećate priče) je njegovo kretanje četvoronoške i sposobnost penjanja po drveću, lijanama i sl. Na svom putu kroz džunglu vi

ćete skakati, ljuštiti se na lijanama, spuštati niz vodopad, jahati razne životinje, i izvoditi ostale vrstolomje. Da bi uvećali svi te pokrete prvi nivo je napravljen kao neka vrsta tužnol nivoa, jer se sa vama nalazi i jedan majmunčić čija je svrha da vam govori šta treba uraditi na određenom mestu. Tu su i novčići koje treba pokupiti da biste dobili



Tarzan
Interaktivna
Sistem
PAL/NTSC
Žanr:





Disney's Tarzan

dodatne živote, kao i bonus nivoi u kojima se nalazi najveća količina već pomenutih novčića.

Osim u uloz Tarzana, borićete se i u ulozu devojke i majmuna protiv mnogobrojnih različitih neprijatelja, od žaba i ptica, preko veverica i rakuna do geparda i tigra. Kao pomagala u tim sukobima koristite široku lepezu vode, a na kasnijim nivoima koplje i nožić. Zanimka se može uputiti na račun ponavljanja nivoa. Autori su verovatno u nedostatku mašte napravili nekoliko nivoa koji međusobno jako liče. Neki liče na nivoe iz drugih Disneyjevih igara. Na primer nivo "Stampede" neverovatno podseća na nivo sa stampedom iz



igre "Lion King" koju pamtimo još sa Sege. No, pošto ne postoji verzija poboljšane igre za Sony PlayStation, autorima možemo oprostiti na ovoj grešci, a što se tiče sličnih nivoa unutar samog "Tarzana" to se može opravdati činjenicom da je igra privlačna uglavnom za mlađe igrače, za koje bi veći broj veoma različitih i komplikovanih nivoa bio težak za savladavanje. Ova igra bi zbog svojih kvaliteta svakako morala naći svoje mesto kod zaljubljenika u platformске igre i kod mlađe populacije igrača.



zvuč. grafika. igraost. atmosfera



4.5 4.5 4.5 4.5

84



Marko Lambeta

EA SPORTS SUPERCROSS 2000



Sportovi koje Amerikanci vole: ragbi, bejzbol, borbe kešera i sl., ostatku sveta su čudni. Jedan od takvih sportova je i Supercross takmičenje. Vešb, ali i opasni vozači, gumama svojih kroseva preoravaju blatnjave terene ogromnih stadiona širom Amerike, uz oduševljeno bodrenje svojih obožavalaca. Sve veću popularnost Supercrossa u Americi "EA Sports" je iskoristio da baš simulacijom ovog sporta okuša sreću u prilično konkurentnom žanru auto-moto trka. Možete se oprebat i u trkama ili izvođenju akrobacija s motorciklom. Možete

te izvoziti jednu trku ili čitavu sezonu (16 trka), za šta vam je na raspolaganju dvadesetak najboljih vozača kroseva. Opcija za kreiranje igrača je: siromašna i obuhvata samo izbor imena i broja na leđima vozača. Ako vozite pojedinačnu trku, izaberite jedan od 14 ponuđenih amaterskih i takmičarskih stadiona. Sve osobine vozača, motorcikala i staza, kao i izgled stadiona verno su preneseni, što je odlika i drugih simulacija "EA Sportsa". Same trke su zanimljive i dinamične, ali ambijent (isključivo zemljani teren) brzo postaje monoton, pogotovo ako želite da odvozite čitavu sezonu. Upravljanje mašinom mnogo je lakše sa analognim kontrolerom zbog mnogobrojnih oštih krivina. Porid svog vozačkog umeća možete koristiti i druga sredstva u borbi za prvo mesto. Možete recimo "slučajno" srušiti protivnika sa motora, a da ne dobijete žuti karton zbog grubog starta. Ako od trka više volite egzibicionu vožnju okušajte se u FREESTYLE takmičenju. U ovoj disciplini potrebno je izvesti što više akrobacija, a pri tom se ocenjuje stil, težina akrobacije i visina skoka s motorciklom. Umetnički padovi se ne boduju pa se trudite da ih izbegavate. Realističnost i grafika su glavni aduti ove igre dok je zvuk na momente mizrajuć. Za pravljenje zvučnih efekata kao da su poslušali kućni aparati: publika se oglašava, pet-pat fena za kosu, a ponekad ćete imati utisak da vozite mlina za kafu na dva točka, a ne besnu mašinu od 250 kubika.

Ništo je bolji utisak sa mašinom od 400 kubika, koja priklono lepo prede. Za razliku od zvučnih efekata muzika je dobra, kao i komentatori koji prate svaki zanimljiv detalj trke. "Supercross 2000" kao i auto-moto prevec "EA Sportsa": "Superbike World Championship" najvili su sve ozbiljniji prodor ove renomirane izdavačke kuće u svet moto sportova. Da li će ove igre pomutiti slavu hitovima "EA Sportsa" (NBA Live, FIFA,...) ostaje da se vidi, a do tada - gas do deske!!!



Ime: Supercross 2000
Izdavač: EA Sports
PAL / NTSC
Serij: PAL / NTSC
Žanr: Moto-trke



PRO-PINBALL FANTASTIC JOURNEY

Miloš Marković



Dobro se sećam dana kada sam izašao iz lokalne "fliperane". Takođe, sama pomisao na potrošeni novac stvara ogromnu glavobolju. No, šalu na stranu, iz Empire Interactiv-a nam stiže treći nastavak (odnosno treća tabla) legendarnog Pro Pinball-a, pod nazivom Fantastic Journey. Dok ste u prvom delu doživeli vremenski šok, u drugom delu vozili taksi po celoj Americi, treći će vas povesti na put kroz svemir ili na dno okeana. Drugi deo smo čekali 6 meseci u odnosu na PC, ali je treći deo stigao samo 3 meseca nakon drugog.

Šta su momci iz Empire-a uspeali da promene u odnosu na drugi deo? Mnogo stvari. Što se boja tiče prisutne su i tamne i svetle nijanse. Muzička podloga u potpunosti pristaje ovakvoj vrsti igre. Zvuk je solidan, čujete sve do detalja, a sve zvučnice možete čuti u opcijama.



Glasovi komentatora su ostali nepromenjeni. Oj! je ostao isti, uz po-

moć 2 pipka (u prethodnom delu 4), lopticu treba poslati duž table ne bi li osvojili što više poena. Izačen je Air Bag, a ubačen "odbijač" koji je sa desne strane table i koji sprečava da se loptica nađe iza pipaka. Takođe je ostavljen veliki prostor na samom centru table, a svi ciljevi su mnogo pregledniji u odnosu na BRUS-a. Igru krasi i veliki broj rampi, kao i puno mogućnosti za osvajanje nekog Jackpot-a. Kao Freney, sada ćete moći da odigrate gomilu mini igara, a kao nagrada će uštedeti Super Jackpot.

Što se grafike tiče, vidi se da su programeri zasuli rukave. Sve je mnogo detaljnije i lepše, povećan je broj lampica, ali ima i tamnih delova table. Da biste bolje upozнали tablu, svaki njen deo možete zadržati 3 puta, takođe možete odgledati Slideshow koji prikazuje najvažnije delove table iz raznih uglova. Osim što se primećuje da je tabla lep-

ša, moram napomenuti da je i kretanje loptice dovedeno do perfekcije. Veoma je važno da precizno odredite jačinu udarca, kao i nagib table (Slope)

- što će se odraziti na brzinu pada loptice. Odsjaj je odličan, a zadržani je efekat udarca loptice od staklo. Obratite pažnju na oštećenje (ogrebotine) loptice. Video mod je vešto osmišljen, ugrađete

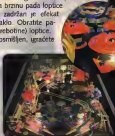
na celom ekranu iznad table, a oči je da uništite sve meteore. Smrtnjen je razmak između pipaka, ali će loptica opet lako proizaći između njih.

Potpuno oduševljen ovom igrom zabravio sam da obratim pažnju na ma-

ne. Iako se to svodi na traženje igle u plastu sena, izgleda da sam ja jedini uspeo (šalim se). Ma koliko lopticu jako udarili i poslali u polukružni deo (Loop) delavaće se da se ona vrti (7). Loptica će se usled velike brzine, vrlo lako naći iza dva pipka, što zna da nervira. Ovo su samo sitne mane i mogu se zanemariti. Atmosfera vas bera do ovaj fliper igrate sve dok vam ne ponestane loptica, jer je osećaj iz luna parka potpuno prenet.

Ali, izgleda da programeri ovaj put nisu vodili računa o dužini igre - vrlo lako ćete izgubiti sve tri loptice pri malim rezultatima. Takođe, ako imate sreće, sa jednom lopticom možete osvojiti i više od 50.000.000 (rekord je na 100.000.000). Zadržana je mogućnost igranja 4 igrača (bez multi tap-a) na jednom joystick-u.

Šta još ima da se kaže, osim da je igra (čitaj: Fliper) ODLIČNA. Umesto da novac trošite po raznim salonnima zabave, kupite ovaj naslov jer nećete zažaliti. ■



1-4 Igrači

Numerička tablica 2 lista

Atmosfera izvrsna

Potpuno odlična tablica

Pro Pinball Fantastic Journey
Empire Interactive
PAL
Simulacija flipera

Ime:
Izdavač:
Serijski
Žanr:



zvuk	grafika	igranje	atmosfera
4.0	5.0	4.5	4.5

87%

International Track & Field 2000



U davna, prapriavna vremena, glavna elektronska kućna igračka, bio je Commodore 64 ili Debeljko. U to davno vreme, vrlo je popularan bio žanr olimpijskih igrica. U njima je oti bio da što bržim pokretanjem palice džojstika (džopeda nije bilo) pobedite u atletskim i mnogim

mužnog omanja džojstika koje se često završavalo lomljenjem istog. Specifične cake za pojedine sportove sami ćete provesti posle malo vežbe. Možete se takmičiti u pojedinačnim disciplinama u Challenge mod-u u kome je oti obaranje svetskog rekorda. Takođe možete sabrati arkanu igru u kojoj je potrebno kvalifikovati se u svih 12 disciplina.



Ova igra najzanimljivija je ako je igrate sa prijateljima, pogotovo ako imate Multi Tap dodatak za 4 džopeda. Možete napraviti pravu malu olimpijadu na kojoj će se rekordi obarati svaki čas. Nemojte zanemariti ni praktični sportski aspekt igre. Od fantomski brzog priskakanja tastera prsti će vam se, nesumnjivo, nabildovati, a možda posle dužeg igranja skinete i koji kilogram. To bi bila još jedna dobra strana ove inače dobre igre. Šalu na stranu, International Track & Field 2000 nudi kvalitet, fer plej (koja baš i nema previše u novijim igrama) i sjajnu zabavu za vas i vaše prijatelje.



Int. Track & Field 2000
Konami
NTSC
Olimpijada
Žanr



Barbie

Race & Ride

Zoran Kosevack



Iz softverske kuće "Runecraft" konačno nam je stigla i jedna prava igra za devojčice koje obožavaju (i skupljaju, verovatno) "Barbie" - najpoznatije i najskuplje lutke, koje se veoma uspešno prodaju već pedesetak godina (mada znam i neke dečake koji bi se rado pograkli živom verzijom Barbike, Klaudijom Šifer).

U ovoj igrici Barbi se pozabavi konjima i jahanjem. U početnim opcijama upisujete vaše ime na Klupsku karticu (new player), odabirate nivo zvuka i muzike, centrirate sliku na ekranu i uključujete/isključujete vibracionu funkciju. Po izboru jednog ili dva igrača, birate jahačko odelo, a zatim konja (kojih ima četiri). Zatim od ponudjenih pedesetak birate ime konja i dolazite do oglasne table. Tada konačno možete početi sa jahanjem. Izborom jedne od 6 razglednica dolazite u dobični pejzaž (jedna od staza je za trening, gde učite osnovne poteze, odnosno komande, koje su veoma jednostavne).

Izašete po danu i u sumrak, a usput zastajete i posmatrate razne ljupke životinje, obavljate razne zadatake

(kao što je hranjenje životinja i igra sa njima), igrate razne mini igrice (stajalice, hvatanje žirova i svitaca), a možete se i takmičiti u jahanju sa svojim prijateljima i osvojiti "Plavu traku".

Zadaci se moraju izvršavati, jer samo tako dobijate deo razglednice sakrivene staze, odnosno Ranča, što je i cilj igre. Postoji još jedna staza skrivena u planini, ali nju nije teško pronaći...

Igrica je grafički veoma prijatna za oko, zadaci su lagani i zanimljivi, tako da ćete se fino zabaviti u opuštajućoj atmosferi, a možda i nešto naučiti. Pošto su vašem konju potrebni odmor i nega, povremeno ga okupajte, očistite i nahranite (kod oglasne table označite strelicu desno). Igrica je edukativno-streživačkog žanra, a svaka životinja koju označite će vam se javiti svojim karakterističnim glasom. Deca će upoznati floru i faunu izabranog pejzaža i uočiti gde koja životinja živi, čime se hrani.



Pred nama se nalazi jedna simpatična, nepretenciozna igra uz koju će dete provesti ugodne trenutke, a sa samo jednom ozbiljnomom zamerkom: muzike u igri skoro uopšte nema! Jedan veliki minus za tako ozbiljno proizvođača kao što je "Mattel".

I na kraju ovog prikaza malo matematike - izračunajte koliko bi vas koštala nova Barbika + konj, u odnosu na cenu ovog CD-a? ■



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	4.0	4.5



Barbie Race & Ride

Runecraft
PAL
Deda igra

izdatnik:
Scion
Zur:



bonus



Uroš Tomić

Amerzone



U današnje vreme, sve je teže pronaći avanturu koja neće biti na isti kalup kao stotine pre nje, ali ne što se tiče izrade ili interjasa, već zbog priče i zapleta.

Jedna od takvih je Amerzone, igra koja vas

stavlja u ulogu mladog novinara koji treba da ispuni poslednju želju starog istraživača.

Doživljaj kod starca, koji se zove Alexandre Valembois, slušate njegovu priču o ekspediciji u zemlju Amerzone još davne 1930. (radnja igre je smeštena u 1998.), sa koje je Alexandre još kao mladić donio jedno jaje, i to je je legendarne bele ptice. Pošto ste u ulogu novinara logično je da ste došli da ga intervjuirate, ali zanimljiviji interesantnom pričom, radite i više od toga... Prihvatate molbu starca da vi umesto njega vratite jaje u postojbinu i tako nadoknadite štetu nanetu domođincima.

Igru su projektovali programeri firme "Micro-ids", a interesantno je da je ova igra inspisala belgijskog crtača Benota Sokala, da napravi isboljeni strip sa istim tematikom. Sokal je pored toga i arhitekt osmislio samu igru, koja je zbog svog impresivnog izgleda dobila nagradu ("Europe's Imagina '99").

Što se same igre tiče, neobično je da se avanture ovog tipa nadu na konzolama, ali smo fascinirani lepotom i visokom kvalitetom grafike. Sve scene su u najmanju ruku prelepe, veoma bogato i lepo odrađene, sa detaljima koji kao da oživljavaju, bilo da se radi o sredinama, objektima ili likovima.

Igra se iz prvog lica, a sama avantura je napravljena u point-and-click sistemu.

U igri se još pojavljuju i neobične životinje poput svetih žirafa, životinje koja se zove rhinopotamus, a koja je pola nosorog, pola ribski konj.

Pored ovih fenomenalnih karakteristika kojima se

igra može ponositi, tu se nalaze i neke manje nedostaci. Jedan od njih je što su predmeti veoma vešto uklopljeni u pozadinu pa su teži za pronalaženje, iako da ćete neko vreme provesti tražeći predmet koji vam je sve vreme bio u neposrednoj blizini, a nećete ga naći dok se isti ne nacentrifira precizno (ovo ćete znati tako što se pointer menja). Pored ovoga, tu je još i jedan veliki problem - igra je prekratka. Odgovorimo tveridmo da će je svaki ozbiljniji igrač koji ama iskustva predi za ne više od 10-12 sati. Ali ipak bi ve liki gubitak za vaše igračko iskustvo bilo zaoblazhenje ove igre, jer će vas neke sekvence svojom lepotom praktično prikovati za stoleu.

Iako nema muzike (neverovatno, zar ne?), zvučni efekti su odlično urađeni i veoma realistični ako se nalazite na vrhu svetionika, čujete galebove, a ako ste u podrumu, dominiraju zvuci karakteristični za ovakve prostorije (kaparje vode). Ovim se stiče utisak da se sami nalazite u ulogu novinara. Odsustvo muzike samo potvrđuje ovu teoriju, a da li je to pozitivno ili negativno, ocenite sami. To doprinosi realističnosti ove igre.

Sve u svemu, igra možda nije iznenađenje godine (a nije ni hit dana na TV), ali je zato dobra, kratka zabava za iskuse i veoma dobar trening za neiskusne avanturiste. Prema tome, grešota bi bila zaobiti je.



zvuk	grafika	igraost	atmosfera
4.0	3.5	4.0	3.0

70

Amerzone
Microids
PAL
"Point & Click" Avantura
Inicijativno
Izdavač
Saturn
Završ



MISSILE COMMAND

Uroš Tamić

Koliko puta ste čuli da su zli vanzemaljski napak zemlju i prete da je unište svojom tehnologijom? Mnogo? Pa nema veze, čuđete još jednom.

Evo u čemu je stvar: vanzemaljski siluži i surovu napadaju vaše gradove (ako bi te smislile, male građevine mogle da se nazovu gradovi), bacaju projektila na sve strane i pokušavaju da vam unište letelice. Vi ste u ulozi svemirskog broda koji kistan nad gradom i nosi sa sobom tri manja stacionarna brodića (missile pod) i projektile pokušavaju da osvoje miske dušmane i neprijatelje. Rakeete padaju na gradove vertikalno, a vi imate ograničen broj projektila za odbijanje neprijatelja. Na rasednim nivoima, pored projektila tu se nalaze i druge letelice, pa čak i letelič tanjin. Izgubili ste ako vam unište gradove ili postrojenja koji čuvate, ako vam unište svi tri poda ili ako ostanete bez municije dok se krpate sa "kraljicama". U slučaju da vam ne unište svi tri poda već jedan ili dva, na kraju napada se oni automatski obnavljaju, naravno pod uslovom da ste monetarno situirani.

Postoje dve opcije kada je sama igra u pitanju: Classic vanpanta (koja nije ni malo klasična) i Ultimate mod, koji je malo zanimljiv. Njegova interesantnost se ogleda u tome što nakon svakog završenog napada uzurpatoru, bivate poslati u svemir da pokarate Boss-u "Čja majka oću vama prede". Nakon toga, imate pravo da svirnete u inter-planetarni šop i pojačate malo svoj arsenal i zamenite podove koji su vam barabe upropastile. Sve u svemu, tim firmo "Hasbro interactive" je mogao još

malo da se pomuči i nadomest "već viđeno" priču sa makar malo boljom grafikom i šminkom.

Sama grafika nije ništa posebno, ali i pored toga postadine su lepo urađene i menjaju se u odnosu na to gde vas nadležni pošalju (pustinja, Antarktika, svemir); zvuk je takođe mogao da bude kvalitetniji, posebno u ovoj mitemijsko doba razvoja raznorazne tehnologije. Za divno čudo, među animacije su malo interesantnije i kvalitetnije odredne. Što se tiče generalne atmosfere, i pored toga što je igra skardna i nagršena, poseduje kakvu-takvu dinamiku (da li je to reč koju tražim ili sam može biti pogrešan) i faktor zanimosti.

Tu svu na svu sreću Boss-ovi, koji čine igru interesantnijom, a imamo i opojnu poboljšanja bruha po pređenim "kraljicama": loše strane su i da i koj vas vara, nepreciznost pri nišanjenju i loša preglednost ekrana. I pored svega ovoga, našli smo doduše jedan slaveni aspekt koji bi vam mogao učiniti igru zanimljivijom. Ako fekte da srazite kako je bilo nišem PVO-u u toku agresije i kako je to boriti se sa teoretski nadmoćnijim protivnicima uz pomoć "Štapa i kanapa" ova igra je prava stvar za vas.



Neka svi vide kako igratelj

Beusoft ponovo pokreće emisiju na televiziji u kojoj će učesnici u studiju igrati igrice za PlayStation i Nintendo 64.

Pravi igrači javite se

Pošaljite svoju prijavu za učesće u emisiji i osvojite neku od vrednih nagrada, odmenite veštine sa najboljim igračima u zemlji i pripremite se za neverovatna doživljaj igre na Sony podjumu za PlayStation...

Beusoft

Prijavu pošaljite na adresu:
BEUSOFT, Gospodara Vučića 160
11050 Beograd

Da li želim da učestvujem u emisiji Beusoft-a na televiziji.

Ime i prezime: _____

Datum rođenja: _____

Potpis roditelja: _____

Telefon: _____

Missile Command
Hasbro Interactive
NTSC
Zaner



bo'nus

JET FORCE GEMINI



Gemini liči na hemijsko jedinjenje koje sadrži najbolje elemente nekoliko uspešnih celina: umite Turokove neprijatelje, dodajte ih u igru Banjo-Kazooie, zatim dodajte snajperske ikolje i ubacite temu sličnu igri Star Wars koju

ćete kompletirati sa poslušnim droidima i dlakavim bičima Tribalsima, sličnim Ewoku - i sve dobro promućkajte. Zadatak vam je da pronalazite i spasivate Tribale koje su napali i porobili insekti sa druge planete. Da biste uspešli u tome preuzimate ulogu tri glavna lika (koja oslobađate kako igra napreduje): brade bliznaca Juna i Vele, plus njihovog psa maskote, Lupusa. Pošto je pronalazjenje Tribala glavni zadatak u igri, velike mogućnosti istraživanja pružaju vam se na više nivoa. Na mnogima od njih postavljaju vam se zagonetke koje treba da rešite da biste spasi- li Tribale. Najveću zabavu predstavlja ubijanje zlikovaca.

Sa stanovita veštačke inteligencije (AI) neprijatelji imaju zdrav razum: mogu da brče u zaklon, da vas prevare, smišljaju, a imaju i slabe tačke i odbrambene mehanizme. Drugi su prikluge lentine koje koriste isključivo brojtanu nadmoćnost. Ovakva AI vam dozvoljava da razvijete sopstveni stil igranja, što je veoma zahvalno. Možete da igrate i iz perspektive treće ličnosti.

U nedostatku perspektive trećeg igrača, igrač se kreće pomoću analognog džojstika, žestoko napada, skače i puzi pomoću tastera C, a bira oružje i vatru pomoću tastera A, B i Z. Da biste lakše rešili ovaj problem, koristite taster R da biste prešli na perspektivu prve ličnosti. (Što je slično sa Turokom). Taster C sada koristite za kretanje, a džojstik za precizno zahvaćanje cilja. Možda će ne-

ki više voljeti da igradu iz perspektive prve ličnosti, što je sasvim OK, samo onda tokom cele igre morate da držite pritisnut taster R. Da za- ključimo: komande sve vreme dobro reaguju. Pošto ćete usput naizmenično sredstva za poboljšanje vaše pozicije (robote droide, ključeve, oružja i eksplozivne naprave), poželete da se vratite kroz nivoe da biste istražili nove prostore i otkrili njihove tajne. Jedna od najboljih tajni je robot po imenu Floyd: kada

nađete sve njegove delove i sastavite ih, on će postati vaš pomoćnik. Novina u vezi Floydja je to što drugi igrač može da preuzme kontrolu nad Floydovim rešavanjem, pa se tako sa modom za jednog igrača prelazi na mod za dva. Nakon spasavanja svakog Tribala sledi vam nagrada (je da, vi ćete imati priliku da ubijete svakog od njih).

Možete da podešite parametre oružja, aktivirate radar i izaberete nivo igre. A ova igra pruža i više jer istovremeno nudi i pu- cnaču u trku (može se aktivirati ako nađete odgovarajuću tajnu u avanturističkom modu).

Dobra animacija i vešto urađena grafika prate celu igru i nema pada u kvalitetu. Kao i u Turoku, neprijatelji šapikaju s velikim zadovoljstvom i smehu na razne načine. Eksplozije granata i raketa praćene su raskošnim bljeskom što, zajedno sa

trešenjem Rumble Paka, daje stvarni doživljaj. Muzika i zvučni efekti zaista doprinose dobrom raspoloženju na svakom nivou. Dodati su i impresivni efekti na nivou moćnog osmatranja (gde sve dobija zelenu senku).

Nije može se reći da igra nema i nedostataka. Kao i kod većine 3D avanturističkih igara, neke zone se loše vide iz ugla treće osobe. Drugi problemi su više stvar ograničenja sistema, a ne same igre, napre, neke pozadine i strukture izgledaju po malo plosnato, kao u fudbalskim etapama. Zatim, bilo bi bolje da u bioskopskim scenama likovi imaju glas, a ne zvučne efekte kombinovane sa prostorom za štitovanje. Konsolici konzole Nintendo 64 treba da nabave ovu igru i da se nadaju da će talentovani tim Rareware-a nastaviti da radi na novim sličnim igrama.



zvuč	grafika	igranje	tema/šifra
4.0	4.5	4.5	4.0



Ime: Jet Force Gemini
Izdavač: Nintendo / Rareware
Serijski: PAL
Žanr: 3D Avantura





MARIO GOLF

Postoje dve vrste obožavalaca video igara koji igraju golf: oni koji igraju prave golf simulacije i oni koji igraju sve ostalo. Mario Golf je igra koja se može zadovoljiti obe kategorije obožavalaca.

Camelot - tim koji je prošle godine izašao na tržište sa Play Station hitom Hot Shots Golf - ponovo se pojavio, ovog puta sa dve igre golfa. Nastavak Hot Shots Golf-a i Mario Golf za N64. U igri Mario Golf, kompanka izbegava 2D duhove prethodnih naslova i na potpuno pravougaonom golf displeju daje neke od Nintendoovih veoma poznatih likova: Mario, Wario, Luigi, Yoshi, Peach pa čak i Baby Mario.

Mario Golf ove likove suprotstavlja jedne drugima u jednoj od neapsadržljivih igara golfa koja se danas igra na konzoli. Sa velikim brojem opcija (tunir,

udarac, trening i mini-golf), sa mnoštvom ekskluzivnih modova poput brzog golfa, udarci kroz prsten i biranja protivnika, ova igra je zaista nešto posebno. Mod brzina protivnika nudi vam mogućnost da izaberete najjačeg, poput samog Marea, Luigija i Bowsera. U modu udarca kroz prsten morate da probacite loptu kroz prstenove iznad terena, a tako testirate i svoju umešnost da tačno odredite luk kretanja lopte i faktore koji utiču na njenu putanju, kao što su vetar i izbor palke. I u ovom modu lopticu morate da bacite na "fair" da bi prešli na sledeće zelene površine. Komande igre omogućavaju da vidite razne terene iz različitih uglova i planirate izbor palke i udarce. Želite li da proverite vetar? Pritisnite taster Z i vaš lik će baciti u vis pregršt trave da proven u kom pravcu vetar duva. Palkom ćete lako zamahnuti ako pritisnete taster A da započnete zмах, ponovo ćete ga pritisnuti kada se palka nađe u najvišoj tački, i još jednom na startu - jedan, dva, tri i tako udarite loptu. U igri se bira najbolja palka za određenu situaciju, a istovremeno se nadgledaju i udarajući igrači koji igraju nasumice.

Mada još treba da naučite da bacate na fair površinu, pre nego što savladate triple bogie, što nije tako teško, uz malo vežbe počecete da ubacujete u cugu na zelenu površinu oko zastavice. Postoji veliki broj zelenih površina na kojima možete da izvodite

udarce. Svako sledeći teren vam se otvara kada nakupite potreban broj poena sa prethodnog. Srećom, Mario Golf koristi prednosti N64 portova za četiri igrača.

Možete da koristite i jedan kontroler i da igrate redom, ili ako imate nekoliko prijatelja sa kojima želite

da poprižate na terenima, da isključite vremensko odmeravanje njihovog udarca pritiskom na gornje tastere. To će izmamiti do četiri različitih zvukova od svakog igrača. Sa tri igrača koji udaraju po gornjem tasteru vremensko odmeravanje

vašeg udarca može biti teško.

S obzirom na veliki broj opcija, pogled nam se zaustavlja na grafici koja je vrlo solidna. Tereni se lako smeñuju, blago osvetljenje prožima pravougaone likove i njihovu okolinu i igra dobija u svežini. I ova igra ima već poznat asortiman fantastičnih tonova i zvukova. Animacija likova je dobra, i različite poze iz kojih vaš igrač udara lopticu veoma su zabavne. Iako ima nekih elemenata ortanog filma ovo je igra visokog kvaliteta, i svako ko bi prevideo Mario Golf zbog njegovih spoljnjih karakteristika

propustio bi najbolji golf na konzoli. Mario Golf je igra koja možemo da preporučimo.



zvuč	grafika	igreost	atmosfera
3.5	3.5	4.0	4.0



Mario Golf
Izdavač:
Sistem:
Žanr:





Aleksandar Jovanović

SUPER MARIO BROS. Deluxe

Bože, ova igra me proganja... Publikovana je 1985. (koliko se sećam), a nova verzija izašla je 1999.

Ja apsolutno obožavam ovu igru. Toliko sam je igrao na mom starom Nintendo-u da je i mojim roditeljima ta muzika ostala u glavi. Ako razmišljate da je ne kupite - jer je stara 14 godina - razmislite ponovo. Postoji gomila novih karaktera i

Ovaj put, igra je napravljena za Game Boy. Mnogo je bolje nego na Nes-u, osećaj je neverovatan... Nažalost, ekran Game Boy Color-a je mnogo manji. Da biste ga videli u oslob, morate često da skakujete.

Whoing... Taj zvuk skoka će zauvek ostati u mojim ušima. Super je što su ponovo kreirali efekte. Ali, i pored toga, većina je ostala ista.



Mario Bros!

Muzika... Bu, bu, bip, da, de, bi, du... Potpuno ista! Ma da su dodale neke sekvence van igre.

Veoma je jednostavno upravljati, nema mnogo kombinacija tastera, jednostavno "A" za skok i "B" za trčanje.

Ali, neka vas to ne odvraća od kupovine ove zaista sjajne igrice. Puno je novih mogućnosti: možete snimati pozice, igrati sa prijateljem, napraviti datum, kalendar, a postoji i kompatibilnost sa štampačem kao i foto-album.

Treba da provedete Marea kroz osam svetova, povezanih skivenim cvetovima i da izbegavate, kope i vatrene lopte. Osnovne zone, skrivene sobe sa novostima, vraćaju igraču u 80-te. Morate je nabaviti!



CHASE

Ponovo je napravljena klasična igra za Game Boy, ovaj put u boji.

U igri ste član policijskog odreda za specijalne zadatke. Njih dobijate od vašeg šefa, birate vozače i postavljate ih na mapu. Kada to uradite, osumnjičeni će se pojaviti na karti i vi treba da usmerite svoje momke na njih. Kada se oni sretnu, počinje akcija. Na primer, zamislite igru kao što je Driver (PSQ) i uklopite je sa Top Gear-om. Prilazite osumnjičenima i pucate u njih dok im potpuno ne istrošite energiju.

Ovo je osnova igre. Razlike u odnosu na prethodnu verziju su mogućnosti biranja različitih vozača i automobila. Ako želite da kombinujete, probajte V-Rally vozača na Top Gear Pocket-u. Dobićete arkanadni stil.

Silne jurnjave vraćće vas u vreme policijskih potera '70-ih. Na Game Boy-u u boji grafika je prilično dobro uređena. Automobilu su dobro dizajnirani,

dok staze nisu detaljne i sve se odvija prilično brzo.

Muzika je dinamična, ali pomalo ista kao u prethodnom delu. Efekti su standardnog kvaliteta.

Pucanje je otežano, a jedini način da vidite da li ste pogodili metu je da čujete zvuk.

Postoji poboljšanje, unapređen je DX, pa igra deluje realističnije. Za ljubitelje originalnih arkanadnih igara, ovo je dobar izbor.



Ime: Super Mario deluxe
Izdavač: Nintendo
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Platforma

GB color

Ime: Chase HQ
Izdavač: Metro 3D
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Akcija

GB color

PAC-MAN

SPECIAL EDITION

Sećam se Ms. Pac Man-ke. Lič na malog Pac Man-a sa šeširišćem koji podseća na Merlin Monro. Ako igrate u arkaadnom modu u poređenju sa Pac Man-om (arkaadni mod) ova verzija je brža. Takođe se sećam Tengen-ove Nintendo verzije sa naprednim opcijama koje je ova igra posedovala. Da li je ova verzija istog kvaliteta? Mislim da nije.

U suštini igra je ista kao i GameBoy verzija Pac Man-a, to je to. Jedina razlika od originalnog Pac Man-a su animirane scene, teži nivo i "šeširi". Zar nisu mogli da dodaju karakteristike koje je Ms. Pac Man na NES-u učinila sjajnom? Možda još različitih nivoa, testera za ubrzanje i sl. Postavlja se i pitanje zbog čega je ista veličine kao i Pac Man?

Ona ima tačku na licu. Da ne znate da je to Ms. Pac Man poželje bi originalnog Pac Man-a, pošto su ova



Prvo čega se sećam na Nintendo je igranje Pac-Man-a sa mojom mamom. Sećam se koliko je bilo zabavno i kako je moja mama bila odličan igrač. Od nje sam naučio mnogo trikova, kako sačekati protivnike, koliko pomaže sakupljeno voće. Kada sam tražio novog Pac Man-a za moj Game Boy, želio sam da me podseti na onaj dobi stari Nintendo Pac-Man.

Na GameBoy-evom Pac Man-u je pogled zumanjen ka glavnom junaku. Da li je to dobro? Jeste, dobro je za GameBoy. Na taj način čete osjetiti da imate preciznu kontrolu nad svojim likom i moći čete se bolje koncentrisati na neprijatelje koji su bliže vama. Ali, ako želite da imate pregled celog ekrana samo pritisnite desni taster da bi dobili ikonicu i nastavite da igrate u punom modu. Likovi će biti manji, ali igra će još uvijek dobro izgledati. Čak čete možda poželeti da igrate taj mod na Super



dva lika potpuno identična.

Nisam siguran zašto se pojavljuje greška na Color GameBoy 001, ali bez obzira na to, ništa se nije promenilo u odnosu na originalnog Pac Man-a. Volim bioskopsku muziku. To je lukav potez, mada ne dovoljno dobar da bi podigao ocenu.

Upravljanje igrom je dobro. Žao mi je što je imao ovakav utisak o ovoj igri, jer je ona ista kao i njen predhodnik, što je besmisljeno. Napravili su istu igricu sa nekoliko novih karakteristika i podigli cenu. Isto kao sportska igra kada joj dodate nekoliko novih automobila. Uzmite Tengen-ov Pac Man pa čete znati o čemu govorim. Oni su dodali mnogo novih karakteristika. Ali, kada bi zvuk korektno radio na Color Game Boy-u igra bi bila vrednija. Sumnjam da te dve igre imaju istu podršku.



PAC-MAN

SPECIAL COLOR EDITION

GameBoy-u. Sviđa mi se to što su omogućena dva moda igre. Pac-Man je Pac-Man, ali neprijatelji... Sada su svi iste boje. Nema Inky, Blinky, Clyde ili bilo koji drug. Mislim da su trebali napraviti protivnike u svim bojama. Tabela sa rezultatima je prilično velika, ali ne mogu zamisliti jer takva grafika daje utisak pravog Pac-Man-a sa konzole.

Kompletna muzika je preuzeta sa originalne konzole i arkaadne verzije, što je takođe pozitivna stvar. Ako posedujete GameBoy i muzika će možda preći u zupanje. Ali to nije problem igre već same konzole, jer kartica nije kompatibilna sa originalnom GameBoy konzolom.

Muzika je dobra samo na početku nivoa. Opet postoje problemi sa GameBoy Color 001. Upravljaljivost je dobra i prilično osetljiva, mada kada sam promašio par poteza pomislio sam da je problem u igri. Mislim da se to može desiti i na originalnoj konzoli. Nabavite Pac Man. Zapišite vaš rekord i proverite koliko možete skupiti poena na putu od Majamija do Teksasa. Vremsa je zabavno.



Ime: Ms. Pac-Man
Izdavač: Namco
Veštica: Megabita
Zavr: Lavrent

GB color

Ime: Pac-Man
Izdavač: Namco
Veštica: Megabita
Zavr: Lavrent

GB color



Stanko Janković



Sonic Adventure je sigurno najvažnija igra za Dreamcast koja je do sada objavljena. Ovo je prva igra u kojoj se Sonic kreće kroz pravi 3D svet, pa je neizbežno da ova igra postigne potpuni uspeh. Oštećenje ugleda Sega velikom neuspehom konzole Saturn je doprinelo da Sonic ostane gotovo nepromenjen. Neuspeh nove konzole bi bio dzaster za plavog ježa, ali zahvaljujući Segi, sada Sonic-a nalazimo u jednoj od najboljih igara za Dreamcast. Standardni 2D svetovi iz prethodnih Sonic igara su vešto transformisani u spektakularne 3D nivoe. Sonic-a krećete pomoću analognog kontrolera, dok jedno dugme koristite za skok, a drugo za rotiranje. Sonic Adventures iz prethodnih delova zadržava tradicionalni osećaj brzine i savršene kontrole nad likom. Kao i Mario koji je na N64 bukvalno doživeo novu dimenziju, tako i Sonic otkriva 3D svet na Dreamcastu. Igra počinje tako što se Sonic pozabavlja sa Chaosom – tečnom kreatorom koju je stvorio Dr Eggman. Na tom mestu već možete primećiti savršeno 3D okruženje. Boreći se, Sonic i Chaos se ogledaju na ostim policijskim automobilima koji okružuju borbu. Tu su takođe i savršeni svetlosni efekti. Kada počnete igranje neće vam biti teško da zaključite da je ova igra jedna od grafički najboljih koje se mogu naći na Dreamcast-u pa i uopšte. Gotovo ćete uvek biti u trku i nećete imati vremena da posmatrate predvino urađene 3D predmete i teksture. Na jednom mestu vas junik ručeći sav teren a vi morate samo da prođite bez da bacite pogled na okolinu. Igra naravno i dalje ostavlja dobar utisak

SONIC ADVENTURE

svojim dobrim nivoima. Detaljne teksture su kao stvorene za predele kao što su stare ambke tune, ledeni nivoi sa odličnim odvajima i džanovski avioni koji prosto obaraju s nogu svojom veličinom i detaljnošću. Nije dovoljno da vidite slike iz igre, pravi doživljaj postizele tek kada Sonica vidite u pokretu i kada ga kontrolišete. Na jednom nivou Sonic upravlja Tailovim avionom i lavi Dr. Eggmanovu vazдушnu tvrđavu. Vazdušne borbe u 3D-u su fenomenalno urađene. Na trećem nivou Sonic ulazi u kazino i pokušava da sakupi dovoljno prstengova da bi dobio Chaos smaragd. Prstene dobijate igrajući jedan od dva filpera koji su tako dobri da bi se mogli svrstati kao posebne igre. Filpen nisu jedine igre koje su integrisane u Sonic Adventures. Posle svake celne stalno dolazite do neizbežnog Boss-a. Sa vašim napredovanjem su oni sve teži, a vizuelno uvek atraktivni. Sonic i njegovi drugovi svi govore, ali ako imate japansku verziju igre kao što je samom slučaju, nećete shvatiti baš mnogo.

U igri srećete i ostalih pet karaktera. Kada se sretnete sa nekim od njih, možete ga birati i igrati sa njim. Svaki karakter ima svoje posebne poteze, a čak su i nivoi različit u zavisnosti sa kim igrate. Time se broj nivoa znatno povećava, kao i vreme za koje ćete izigrati igru. Sonic Adventures je trenutno jedna od najboljih igara za Dreamcast. Ona će Sonic-u vratiti slavu, a uz pomoć Dreamcast-a morda i Segi. Sonic je veoma dobro podneo konverziju u 3D svet. Savršena grafika i ogroman broj nivoa kao i zaraznost će doprineti da i ova igra nađe mesto u vašem srcu.



92%

zrak	grafika	igraost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	4.5



Ime: Sonic Adventures
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: 3D Avantura
Dreamcast



ODIUM

Oidium (ili Gorky 17, kako glasi alternativno ime ovog projekta) spada u žanrovski pomješanu igru. Avantura i poterna strategija vjerojatno najbolje opisuju njen sadržaj. Veoma često ovačve igre ne uspevaju da zadovolje nijedan od žanrova koje obdaju, pa ostanu negde na pola puta – ni tamo ni ovamo. Na sreću ovaj put nije tako. Radnja je smeštena u blisku budućnost, u 2008. godinu. Gorky 17 je ruski grad u kome se vrše tajni biološki eksperimenti. Naravno, nešto je krenulo napačo i grad biva uništen uz pomoć ruske avijacije. Svega godinu dana kasnije slične neprikrice počinju da se dešavaju i u Poljskoj. NATO (a ko bi drugo?) hitro reaguje i šalje svoj izviđački tim ne bi li saznao nešto više o situaciji na terenu. Pošto ovaj prvi tim nestaje bez traga na sceni stupa drugi tim, sa zadatkom da otkrije šta se dešava njihovim prethodnicima i osigura lokaciju na kojoj se eksperimenti vrše. Sada na sceni stupa igrač koji će voditi ovu NATO grupu.

Na samom početku imate grupu čine tri "okosila" – vojnika (švedanin, francuz i poljak). Kako igra bude odmičala povremeno će se pojavljivati likovi, koj će se iz različitih pobuda privremeno priključivati vašem timu. U situacijama kada nema direktno opasnosti kretanje je potpuno slobodno. Pažljivo pratražite okolinu i sakupljajte sve što vam može biti od koristi. Ovo se naročito odnosi na munjivku koja je najefikasnija roba tokom misije.



weba sa svih strana.

Nekome će verovatno zasmetati što u startnoj opremi svojih izabranika nema bar jedan komad "belog" oružja, već samo automat (koj izgleda ima ugrađenu samo pojedinačnu vatru) i pištolj, ali bolje ih nego nista. Strateški deo igre dolazi do završetka u trenutku kada naletite na neprijatelja. Tada igra prelazi u režim potpune borbe, sve dok teren ne "očisti" od neprijatelja. Status u igri ne možete smatrati dok borba traje.

Pošto

je uzrok nesreće biološki eksperiment, logično je što su glavni protivnici NATO momenta razni mutirani monstrumi. Atakovi koji je upotrebljena pri kretanju ovih nazaka sigurno vas neće ostaviti ravnodušnim. Različiti su karakteristika i izgleda. Neka su relativno slaba i laka za eliminaciju, ali ima i takvih koji će vam zadati probleme.

Treba reći da je grafika u ovoj igri veoma solidna, bogata je detaljima što doprinosi opštoj atmosferi. Doduše, pojedine lokacije su suviše tamne, ali to ne utiče previše na igrivost.

Da slika ne bi bila jedini tehnički adut pobunili su se autori muzike i zvuka uopšte. Tokom igre svi dijalozi se izgovaraju i svaki lik ima svoj glas. Kada su mutanti u pitanju onda se svaki oglašava karakterističnim urlanjem. Muzika u pozadini ubije na podizanje nivoa adrenalina.

Eksperimentište su različita oružja jer nisu sva podjednako efikasna za sve monstre. Tokom borbe treba imati u vidu kako su vaši ljudi raspoređeni na terenu jer svaki od njih ima određeni broj "akcionih" poena koje može iskoristiti za kretanje. Ako se ti poeni daleko iskoriste, moći će desiti da sa ranjenim vojnici pridođu mutanti, opasite u njega, a da vam onda ne ostane mogućnost da jednjaku zavećete iz surovog "zapljaka".

Obratite pažnju na burad sa naftom koju možete preciznim pogotkom razmeti i na taj način naneti veće povrede protivniku. Na kraju svake borbe dobijete sumarnu rezultate. Tačno se zna ko je koliko mutanata ubio i za koliko mu se uvećao nivo iskustva. Interesantno je napomenuti da se tokom vašeg kretanja kamera automatski pomera i zadržava određene situacije pa su likovi u toku borbe ponekada prilično veliki.

Oidium je dobra igra i veoma lako će vas vezati za kompjuter jer poseduje visok nivo igrivosti. Na žalost, prilično je kratka, pa ćete je brzo preći to je upadno jedna od retkih ozbiljnih mana. Druga bi mogla da bude nedostatak multiplayer opcije koja bi obnovila novu dimenziju ove igre. Nadajmo se da ćemo ubuduće videti još ovako uspešnih žanrovskih misova.



minimalna konfiguracija:
P200MHz MMX
(P166 / 3D Acc)
12Mb RAM
2Mb SVGA
4xCD

multiplayer

Oidium
Monolith Production
Windows 95/98/00
RPG Avantura

Ime:
Izdatelj:
Suzer:
Žanr:





Aztec

the curse at the heart of the "City of gold"

Iz francuske izdavačke kuće "Cryo Interactive" stigla nam je avantura prilično dugačkog i zanimljivog naslova. "Aztec - the curse at the heart of the city of gold".

Solidno urađena uvodna animacija uvodiće vas u događaje koji prethode početku igre. Vaš lik, najprije mladi kovač, zatekao se na pogrešnom mjestu u pogrešnom trenutku, prisustvujući ubistvu jednog plemića. Na samrtnu ovaj mu poverava da se sprema strašno zlo koje će zapreći opstanku samog carstva. Naravno, kada je zločin otkriven optužen je upravo mladić koga vi u igri vodite, a posledica toga je hapšenje njegovih roditelja. Pošto je pri-

nudjen na beg, momak se odlučuje za jednu preostalu mogućnost kojom može da spasi sebe i familiju, a to je da otkrije ko stoji iza ubistva plemića i na taj način opere ime svoje porodice (i možda spas carstvo).

Pogled u igri je iz prvog lica, inače karakterističnog za pucačke igre tipa Quake ili Unreal. U startu sledi i najveće razočaranje, koje može odvrattiti veliki broj igrača, jer je kretanje kroz prostor iz neostvartljivih razloga, rečeno kao u avnturama rađenim pre mnogo godina. Drugim rečima, sloboda kretanja je svedena na nekoliko unapred određenih pravaca čijim odabirom pre-



puštate kompjuteru da vas prebacuje od tačke "A" do tačke "B" (ko je igrao A.D. 2044 znače tačno o čemu je reč). Grafika je u igri prilično kvalitetna i bio bi sjajan osećaj da je moguće normalno kretanje. Eventualno za utehu možete poslušati činjenica da kada stojte u mestu možete klužiiti oko svoje ose i razgledati okolinu.

Auton igre sa ponosom ističu da je kompletan ambijent po kome se krećete verno prenet iz prošlih vremena. To se odnosi kako na krajolike i gradevine,



blinih lokacija je pijaca, jer ćete se tu snabdeli raznim korisnim artiklima.

Preko pedeset različitih glasova upotrebljeno je da bi se dočarala raznoolikost u konverzaciji. Koriscenje miša je veoma bitno u toku istraživanja, jer se kursor može prikazati u šest različitih modova u zavisnosti od konkretne situacije.

Inventar je rešen veoma jednostavno i pregledno. Prostim klikom na desni taster miša možete ga pozvati ili skloniti sa ekrana. Osim grafičkog prikaza predmeta koje ste sakupili, kroz inventar se može pristupiti i bogato ilustrovanoj enciklopediji Astečke istorije. To je najlakši način da saznate sve o kulturi i istoriji ovog naroda - kao i mnoge praktične informacije o

prehrani i raznoraznim predmetima koje ćete tokom igranja verovatno koristiti.

S obzirom na neadekvatno rešen način kretanja kroz igru, propala je inače dobra ideja da se povremeno menjaju prevozna sredstva u toku putovanja (ili bezanja). Činjenica da ste u jednom trenutku nakon prelaženja ušli u čamac i da plovite rekom ostala bi totalno nezapažena da nije promene okoline. Jednostavno nema nikakvog "fizičkog" osećaja da niste više na pagama nego da koristite veslo. Kada prelazite kroz naseljena mesta, koja su puna sličnih zgrada, trudite se da upamtite karakteristične detalje po ulicama, jer će vam se u suprotnom često dešavati da se izgubite i vrlite u krug.

Nakon igranja, ostaje vam utisak nedovršenosti. Od početne, dobre ideje, trnjava tehnička izrada u određenim segmentima ostvila je okrivljen proizvod. Ipak, ako spadate u zagnjebene avanturiste, možda vredi da probate da je odigrate, jer je istorija stare astečke impenje dovoljno zanimljiva da bi vas vezala uz kompjuter na određeno vreme.



zvuč	grafika	igra	atmosfera
3.5	4.0	3.0	3.0



minimalna konfiguracija:
P166MHz
32Mb RAM
2Mb SVGA
8xCD

multiplayer

Imao: Aztec
Izdavac: Cryo Interactive
Sistem: Windows 95/98
Žanr: Avalon



**Lepo je imati ljubimca
sa pedigreom...**



Još lepše je imati...

**nekoliko ljubimaca
sa pedigreom...**



NINTENDO⁶⁴



GAME BOY
COLOR



Sega® Dreamcast



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848



Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606



Zemun: Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008



Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41



Novi Sad: 064/117 53 36



Indija: 064/120 71 51



frp

FRP (Fantasy Role Playing) pojavio se početkom sedamdesetih u američkoj državi Wisconsin. Zvala se Dungeons & Dragons (D&D). Odmah po pojavljivanju stekla je veliki broj poklonika.

Osnovna razlika, a ujedno i prednost ove igre u odnosu na već postojeće društvene igre (tipa Monopoly), je u tome što u njoj figurice koje drskate po raznobojnim poljima, već ste osoba sa svim svojim vrlinama i manama. Vi ste kraljev lik kojeg često predstavljaju i vodite kroz različite sveto-ve i avanture. Pri stvaranju lika, igrači moraju da biraju između više rasa: čiji (vilenjak), human (čovjek), dvorac (fantazijak).

Takođe birate i zanimanje likar: ratnik, čarobnjak, lopov. Svaki od izabranih likova ima svoje prednosti, ali i mane. Ratnik je izdržljiv i snažan, ali neinteligentan i ne posjeduje magiju. Svi likovi imaju svoje fizičke i mentalne karakteristike (snaga, veština borbe, inteligencija, ...), koje se određuju bacanjem kockica. Kockice koje se koriste nisu standardne na koje smo svi navikli, već su to osmostrane, desetostране (izgledaju kao prizme).

Jedan igrači (najčešće onaj koji se razume u pravila igranja) predstavlja Game Master-a (tj. osobu koja vodi igru) i igrači kroz njega. Game master ima zadatak da osmišli zaplet priče u koju će igrači biti ubačeni. Pravi mozgalice i zamke, koje igrači trebaju da pređu da bi nastavili igru. Veliki faktor u stvaranju atmosfere jesu magije, koje su, jedan od glavnih obilježja FRP-a.

Bide vam lakše da shvatite nađi igranja kroz sledeći primer.

Mala grupa poznanika se okupi. Baceju kockice i osmišljavaju likove. Tu je: Nemirna u ulazu čarobnjaka, Igor kao ratnik i Miloš u ulazu lopov. GM: "Noć je. Stijela kralja, nebo je puno tamnih oblaka. Vas troje hodate blagajničkim putem, između malih i skupnih kuća uzduž grada. Upući ste se u lokum u kojeg treba da se nadate si čovekom, koji će vas upasti u magiju koju treba obaviti".

IGM opisuju igra-čima sve što oni vide, čuju i osećaju. Nemirna (čarobnjak): "Okrećem se da proverim da li nas neko prati". GM: "Ulica je potpuno pusta. Čuje se udaljeni kvačak papira".

IGM u toku igre stvara ovakve situacije: "On je mogao reći".

Otkrećem se i vidim nekog papir- nika kako se leti na kraju ulice". GM je pred početkom avanture smislio da oni trebaju da dođu do kraljeve zamke, zamke je ugled okolne i klove koje će igra-či moći da završe, a sve ostale detalje smislio u toku igre.

GM: "Dokazite pred kraljem i vidite da ispred nje stoji stražar, koji osmatra okolinu".



Miloš (lopov): "Sigurno su znali da dolazimo. Moraćemo da uđemo neprimetno. Ja ću srediti stražara što ti-še". (obraća se sadi GM-u): "vadiš divaliku i strelicu za uspevljavanje i šunjam se kockom zlatone".

GM: "Bao kockicu, da vidimo da li si se uspešno pre-tnu-rio". (Kockicama se određuje uspeh u nekoj stvari). Ako Nemirna dobije dobre brojeve, pretnu-rio se nebu-rio, a ako dobije loše, stražar ga je čuo i čuje uzbunu). Miloš baca kockice i dobija dobre brojeve što znači da je uspeo.

GM: "Stražar te nije čuo. Prišao si mu na 3-4 metra". Miloš: "Nikam mi u vrst i gadam".

GM: "Bao kockice da vidimo da li si ga pogodio". Miloš dobija loše brojeve.

GM: "Pogodio si ga u rame. Stražar je povikao, ali se onda pod deštom obzora zastelurio i pao. U tom trenutku stiže dva ratnika i jedan čarobnjak iz kraljeve po-rtice prema tebi (lopovu)". (IGM smisli uspehe svih ne-primetno i priprema u igri i upravlja njima). Igor (ratnik): "Ja ističem iz zlatone i bacim nož na najbli-žeg". Igrači se mogu umeštati bilo gde. Igor je mogao ostan u zlatoni i sakriti se, ali odabira družina jerma ko-ja se izvek međusobno podržuje.

GM: "Bao kockice".

Igor baca i dobija dobre brojeve.

GM: "Pogodio je jednog ratnika u rame, teku vrata. Pada uz juk". Čarobnjak se naglo okrenuo prema tebi (obraća se igoru) i počinje da govori neku bajku. Iz ruku mu naglo izlazi plamen ka teci".

Nemirna (čarobnjak) se obraća GM-u: "Hodu da zasti- tim igoru vazdušnim zidom, koji će sprečiti vatrenu lo-putu da ga ugradi".

Baca kockice i dobija odlične brojeve.

GM: "Postavio si na vreme zid koji i vgrtina lo-putu se raspru u neodgovarajućem par metara ispred igara".

Avantura će se nastaviti u sledećem broju.



igre bez struje

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Na ovom mestu možete naći kompletna rešenja za najpoznatije igre. U ovom broju imamo pravu poslasticu za ljubitelje avantura: rešenje igre Tomb Raider The Last Revelation. Ovu odličnu igru izabrali smo iz jednostavnog razloga koji se zove - Lara Croft. Zato uživajte!

I DEO

Trening sa Von Croy-om

Pravila za ovaj trening su veoma jednostavna. Držite se Von Croy-a, ali dozvolite da vas on vodi. Pokupite sve stvari koje vidite, što se u stvari svodi na nekoliko zlatnih lobara, i dopustite da on "otvori" sve zamke i provalije. Ne zaboravite da probate sve nove pokrete - trikove, dok u tri sa Von Croy-om ne morate da pobedite, jer se nivo završava isto, pobediti vi ili ne, još jedna stvar koju treba da zapamtite. Nemoguće da poginete, jer morate da završite ovaj trening kako biste ušli u prvi nivo. Sada bi trebalo da ste spremni za početak najbepje i najbolje avanture sa Larom Croft.



Nivo 1 : The Tomb Of Seth

Ovaj nivo liči na nastavak trening nivoa, jer vas polako uvodi u igru. Ima nekoliko protivnika koje treba da ubijete i skoro ništa više da vas uznemiri sem jedne zagoneide. Potrudite se da sakupite što više munjica i zdravlja jer će vam sigurno zatrebati kasnije u igri. Pokupite sve svetleće rakete u naokolo i pokušajte ka čoveku sa bajkom. Pratite ga unutar pećine i pokupite sačmaru u prvoj rupi na koju ste naleteli.

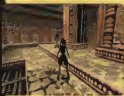
Nastavite dalje u mrak prateći čoveka sa bajkom, jer vam osvetljava put. Škorpioni će vas malo usporavati, ali sa nekoliko metaka ćete ih srediti. Proverite sve rupe zbog munjica i ubijte puz-kreaturu, koji će vas napasti posle. Blizu vrata na kraju pećine, naći ćete dve prve pomoći. Jedna je na steni, dok je druga skrivena desno od vas na uzvišenju. Pošto ste to pokupili, krenite niz hodnik do jednog hrama.

Pošto vam čovek osvetljava put, u trenutku će se spustiti kamni blok, dozvoljavajući vam da dosegnete do skrivenog prekiđača u zidu. Takođe ćete naći prvu pomoć u suprotnoj rupi. Ubijte dva škorpiona koja ste oslobodili i nastavite niz hodnik. To pomeranje prekiđača je sobu do koje ste došli ispunilo

ješkom, kako biste mogli da pređete i pokupite prvu pomoć i čudan zlatni objekat sa pjeDESTala. Pošto ste ovo obavili, ocvonce vam se vraća pored kojih stoji čovek sa bajkom, tako da se vratite nazad u prethodnu sobu. Pratite čoveka u sledeću sobu.



evo rešenja!



Onaj čudan predmet što liči na oko, savršeno staje u prorez na vašo desno, koje ćete za sada ignorirati i nastaviti da pratite čoveka do sobe na kraju stepenica. Pustite njega da ostvari zamku sa seševom, pre nego

što kao potrućite uz stepenice da pokupite drugi deo oka (Eye of Thora). Potom spojite oba dela oka i stavite u prorez vidjen ranije, da bi vam se otvorila niz kuda ćete proći i ubiti dva psa. Potom na hodnik i uđite u glavni deo hrama. Slobodno se divite scenografiji i podite levo u putokazom.

Tu možete naći malo municije i prvu pomoć, ako vam treba. U svakom slučaju pratite putokaz kroz sobu, preko mostića od leve, pa niz stepenice. Kada on skrene levo, vi skrenite desno. Uđite u sobu sa vodom i primetite valjag cev, vodiča kako stoji iza kapije, prodite kroz vrata desno, pa u hodnik do sobe od cigla. Povucite lanac koji se nalazi pored ulaza i gledajte "scenu". Sada vam je jedina izlaz odatle blokiran. Šta sada?

Da biste ovo rešili morate da zapalite svaku baklju na zidu, određenim redosledom da bi vam se otvorila kapija na kraju sobe. Palite baklje tako što skataste sa jedne osvetljene cigle do sledeće. Gledajući po sobi primetićete da zapaljene baklje izgledaju kao ukrasjeno slovo S. Morate da skataste sa cigle na ciglu kao da pratite slovo S u nazad, od dole ka gore. Ne dodirujte zid, ne skataste preko reda i nemojte da prodete kraj.

Ako ipak pogrešite, možete da restartujete zagonetku tako što ćete povući lanac koji se nalazi u hodniku pre ulaza u ovu sobu. Ovdje ćete naći sačmaru, tako da vam se isplati u čitli i da niste pogrešili. Pokupite tajmer u obliku pjete, koji je iza kapije koja se otvorila, i potom izadišite kroz sledeću kapiju. Ponovo ste se našli u glavnom hramu. Idite levo do sledeće kapije i sačekajte valjag vodiča. On će vam otvoriti kapiju pre nego pobegne sav preplašen. Ne obzirući pažnju na njega, uđite u sledeću sobu i pokupite mekavice za sačmaru sa postolja, potom se popnite na statuu i svizite jajašku tajmer u ruke statue. Sedište scena vam u principu govori kuda da idete. Uđite Skorpionu i vratite se nazad u glavni hram. Popnite se u glavu džinge i pazite do sledećeg nivoa.

Nivo 2: Buriel Chambers (Odeja za sahranjivanje)

Ovaj nivo sadrži mnoštvo zamki i pronalja i počinje tako što se u nalaže u maloj sobi pored kapije, koju treba da povučete da bi vam se otvorila kapija kroz koju prodete, spustite se razbido i pokupite "The Hand of Orion" (Ruku Orionu) sa poda. Odmah treba da skataste u levo da izbegnete šljaku iz poda i zidova.

Podite na sledeću podru i pokupite municiju za vašu sačmaru da bi vam se otvorila kapija. Nastavite na hodnik do heksagonalnog dela. Sa pravovremenom

skokom izbeći ćete šljaku koji izlazi iz poda i zidova. Kako nastavite pravo nađete na dve vaze od kojih ćete razbiti jednu da uzmete prvu pomoć. Izbegnete sledeću zamku sa šljakom, kao i prethodnu.

Na drugu podinu, stavite Ruku Orionu u prorez koji izgleda kao zvezda. Ovo će izgledati glupo, jer ste startovali od vrata malinu sa seševom, ali tako treba. Sve što vam sada treba jeste malo više sreće i pravovremenog skokanja. Sačekajte da jedno od tih seševa dođe do vas, pre nego što iz mesta skočite napred, pa levo, opet napred pa opet levo dok ne budete na zgurnom. Pratite hodnik do glavne odeje za sahranjivanje. Posle "filma" prides početak sarkofaga i pokupite "The Amulet of Thora". Potući će krv iz sarkofaga i iz korniča u podu. Pratite korniče do sobe sa statuuom u sredini i tri mrtvaša sanduka na zidovima. Pošto ste ušli u sobu, sanduci se otvaraju, u dva su munja, a u trećem prva pomoć. Primetite plavo-crvenu kociću pored jedne bare od krvi. Garnite statuu na ovo i zidova strana jednog korniča će se otvoriti otkrivajući vam hodnik u koji ćete ući da vas o dva da do jedne palme. Upalite signalnu raketu i "uđite" u mračni ka dalekom svetlu.



Uđite dva psa koja vas napadnu i nastavite ka svetlu koje je u stvari otvor u zidu. Levo od rupe je niz neraznomenih stepenica koji vode gore do svetla. Popnite se uz niz između dve statue i pucajte u dve urne na vrhu, gde ćete dobiti municiju i prvu pomoć. Idite u sledeću sobu gde se nalazi zlatna zmija na vrhu postolja.

Pošto ste to uzeli, dva prethodna mrtva tela na podu će odvesti i napasti vas, zato put pod noge, ne puštem kojim ste došli već kroz otvor u zidu. Sedite na brzo oružje u levo koristeći dugme za trčanje, držeći se leve strane, da izbegnete šljaku iz zidova i sačekajte u ličnom čotku, dok se soba ne napuni poslom. Popnite se i pratite tunel nazad do glavne sobe. Ali, ovog puta morate, pošto se popnete uz stepenice, da skrenete levo blizu vrha i predem crveni most.

Pratite stepenice na gore i ubijte dva psa. Skrenite levo na vrhu i pažljivo se spustite niz rupu. Hodajte do kraja hodnika i istrađite sobu ispod vas. Sinite do poda sobe i idite ispod šljaka ka kamenim blokovima u sredini sobe. Popnite se na njih i povučite poklu, koja se nalazi na vrhu. Verovatno ste na putu do gore, primetili još jednu rupu u obliku zvezde, koju ćete uskoro iskoristiti. Vratite se do poda, i krenite nazad do ulaza u sobu, gde se otvorila još jedna kapija. Da dosegnete do skrivenog predmeta u zidu, pomoći će vam dva bloka kod kamene ograde u podu, onda nastavite kroz novi tunel.

Popnite se uz merdevine na kraju tunela i povucite poklu. Ovo će razarati glavnu sobu za 90 stepeni. Zato se vratite do glavne sobe i spustite se niz prvu rupu u podu na koju radite i pokupite



u "The Hand of Sinus" (Ruka Sinusa). Idite niz hodnik i izdite iz njega na kraju. Prekočite blokove i putite ispod silosa koji se na vrhu. Trebalo bi da sad gledate u rupu u zidu, ispred i ispod vas. Prekočite je i polako hodajte duž niza uzurabiraju rupa.

Sidite niz merdevine i povuците lenac u sobi ispred vas. Ovo je vrata glavnu sobu u prvobitni položaj. Popnite se nazad u glavnu sobu, izbegavajući dva zombija koji su otvora, i popnite se tamo gde ste videli onu rupu u obliku zvezde (Da li se sećate?).

Savitate su "Ruku Sinusa" i pogledajte u desno. Koropac koji je u pogov će vam pomoći da pređete do rupe na kraju sobe. Pokupite Zamku amblem i pratite tunel ubijajući usput tri psa, dok ne stignete nazad do glavne pećine. Sad kada imate oba amblema, možete da prođete kroz vrata hrama (vrata za stubovima). Ali, prvo morate da se vratite do kamenih stepenica, popnete se gde ćete naći rupu sa skivenim predmetom. Potko prođete vrata hrama, postavite dva amblema u odgovarajuće prozore i izbegnite mumije dok se soba ne napuni dovoljno, da biste bili u stanju da izdete na svetlost dana.

Nivo 3: Valley Of The Kings (Dolina Kraljeva)

Kad izdete na svetlost dana, budite spremni da pucate na sve strane. Svaki ubijete će nešto da ispušta, ali jedan će ispuštati zvezdasti ključevac. Potko uzmete ključevac od džipa, pokupite municiju i prvu pomoć, uključujući i skiveno u maloj pećini levo, odakle ste izašli.

Dođete do džipa, sedite i pratite drugi džip kroz pećinu. Bilo bi dobro samo da ga pratite i da se ne približite zvuče blizu, jer će vozati početi da obacuju granate. Samo potko pratite pećinu, gdeži sve što vam se radi na putu. Ima nekoliko delova koji su malo nezgodni, kao npr: deo gde treba da vozate do rampe i preko provallje, ali ako vozate sporo i pažljivo biće sve u redu. Možete da izdete iz džipa bilo kada, ali nećete ništa naći u okolnim rupama, koje sadrže samo alternativne puteve, ako idete peške.

Nivo 4: KV5

Možete ostan u džipu za ovaj nivo, gde ćete videti Laru kako vozi kroz opasne pustolje i zgrade pune zaničli. Zato bi bilo pametnije da vozate sporije, jer je teže da se izgubite, a lakše vas raznesu mine. Kada dođete do zgrade prekrivene skalama, morate da izdete iz džipa da malo pucate u "lola momke", u tom trenutku se završile kape je ispred vas i zato morate da radete polugu da biste je otvorili.

Dobro izašite skale, jer ćete naći dosta municije i prve pomoći. Da biste došli do poluge morate se popeti na vrh desne skale i pomoću uđeta se prebaciti na drugu stranu. Svočite unazad i ulivajte se za polugu da je aktivirate. Sidite dole, sedite u džip i prođite kroz sada otvorenu kapiju. Vozite uz padinu, manju stranu da biste izbegli opasne stube, i polako vozite do sledećeg dela sa pećinama, potko se u nalići dosta rupa u koje možete da uđete. Ili rupe izdete na dno. Najbrži i najbezbedniji način da pređete dno je da se držite desne strane do kraja, tam orila



kada treba da skrenete levo. Budite pažljivi pri izbegavanju rupa i ljudi na skalama, a možete da prekačite rupe do male vode i ručne skale, da posle gazište ljudi koji su pali, sve dok ne umru. U svakom slučaju, stišete do jedne male pećine u koju ćete ući, i završiti nivo.

Nivo 5: Temple Of Karnak (Karnakov Hram).

Posle "filma", Lara stide do hrama. Popnite se preko siljaka do velike "Igle". Spustite se do dvoršta i ubijte dva škorpiona pre nego što pokupite prvu pomoć kod "Iglino" podnožja. Krenite kroz srednja vrata sa vade desne strane. Popnite se na prvi kamerni blok i pokupite municiju. Sada potko ste "napunjeni", vratite se do velike "Igle" i uđite na vrata sa stubovima. Prođite vrata i krenite uz brdo.

Dok trčite, Lara će gledati na njenu desnu stranu i to znači da tuda treba da idete. Popnite se uz rupu, preko akobite platforme, pritisnite dva skivena dugmeta u rupama dve otvorene kape ispred vas. Doskočite do dve kape i pokupite i prvu pomoć i municiju pre nego što uzmete prvu "Karnakovu teglu" sa pjeđestala.

Sa još nekoliko skokova, moći ćete da dohvatite još malo municije sa poslednja platforme. Sida se spustite na zemlju, skočite u vodu, plivajte pravo dok ne vidite rupu u zidu, kroz koju ćete proći i pratiti taj tunel. Posle nekog vremena, naći ćete na malu rupu ispod vas, gde ćete na trenutak izaći iz vode i naći sakrivenu municiju. Opet ćete u vodu, nastavite pravo do kraja tunela i skrenite levo, gde ćete naći još municije i prvu pomoć. Sada možete da se vratite kući da ste došli, izdite iz vode i odete na otvoreno. Skrenite levo i krenite preko siljaka.

Na drugoj strani ćete naći na ručevine. Gledajte okolo dok ne vidite rupu u podu u koju ćete ući i izaći na drugi kraj. Sada ste u sobi sa širokim stepenicama, koje vode do velikog lonca sa dva prizna bazena na bakovima (Šta da radim kad tako izgleda) Ikoniste Larine perlečke sposobnosti da pređete preko jednog od bazena i pritisnete dugme iznad jednog bloka na drugom kraju. Sada se spustite na stepenice i trčite do vrha da biste pritali još jedno dugme uzastup vrata, koja ste maločas otvorili.

Ovo će spustiti lonac, ispod kojeg ćete naći jednu rupu koja vodi u još jednu sobu ispod. Spustajući se u sobu naći ćete se između dve statue. Idite sa leve statue i postavite "Karnakovu teglu" u za to predviđeno mesto. Pogledajte za sebe, u desno, i videteće usku rupu u zidu u koju ćete doći i dopuzati do izlaza iz hrama. Potkočite nazad do "Igle" i ponovo prođite kroz vrata sa stubovima, jer su se unutra sada nova vrata otvorila, kroz koja ćete proći i spustiti se niz padinu.

Nivo 6: The Great Hypostyle Hall (Veliki Hipostil Hol)

Izdite iz rupčage i stišete na svetlost. Skrenite levo i pokupite municiju i prvu pomoć između stubova. Ponovo



Krvavi grupe: AB negativna
Visina: 5' 9" (175 cm)
Težina: 94 lb (40 kg)
Boja kose: Crna
Boja očiju: Smeđe

Ime: Lara Croft
Nacionalnost: Engleskinja
Datum rođenja: 14. januar 1968.
Mesto rođenja: Wimbledon, London
Izbrano starije: Naudica





razdite i trčite na drugu stranu podnolja. Uđite u rupu koju ćete iskoristiti i nađi dosta munjica i prve pomoći. Dobro pogledajte i krovni deo, jer se tu nalazi veći deo toga. Pošto ste se nalopili, porađajte jedni staz i te prostorije, da gađak i širok tunel. Trčite do kraja tunela i preskočite provaklu sa jednog kamena koji štiti. Ovo ćete ispeti samo uz trčanje. Skenirajte desno po dolasku do sledeće sobe i onda opet desno. Hodajte do kraja kose sobe i skrenite levo. Vrata su se tu otvorila, prođite kroz njih, spustite se niz padinu i pređite u sledeći nivo.



Nivo 7: The Sacred Lake (Sveto Jezero)

Izađite iz rupe i krenite napoju, gde ćete se susresti sa velikim grizavcem i dva lilitra, tako da ćete morati da se popnete na stenu i lakše ih ubijete. Krenite onda levo gde je još jedan grizavac koji ubijete, a zatim prate stazu u desno do vode koju ćete preplivati i izaći na plažu gde poubijate sve vrste grizavaca.

Pohvatite uzbrdo i na desno gde se nalazi kameni ulaz, ulazite i ubijete sve slepe miševе. Trknite do baklje i bacite je u rupu, zatim polako dođete do reke i okrenete se ka ogromnom bambusovom štapu. Sada treba da se odmaknete malo od ruba i da sklonite, i pre nego što stignete do kraja skočite na bambusov štap. Popnite se uz štap i kako se približavate vrhu okrenite leđa drugom štapu. Premašite dugme za skok tako da doskočite na platformu drugog štapa. Popnite se do kraja ove platforme i saitom uznađ skakaite na reku. Sada uskačete u rupu i puzate dolazite na drugi kraj gde povlačite lanac da biste otvorili spolnu kapiju.

Vratite se nazad do bambusovih štapova, spustite se niz njih što više možete i uskočite u vodu. Pristite tunel do jezera napoju. Otvorajući kapiju, oslobodili ste dva krokodila koji će ubiti samo ako radete napoju i raznesete ih. Vratite se u vodu i doplivajte do centralne strukture. Na dnu jezera se nalaze dve rupe, jedna vidljiva i druga pokrivena, baš koja vam treba. Da biste je otvorili potrebno je da radete pologu koja se nalazi pored kamenog bloka, suptono od kapije kroz koju se doplivati. Kada to uradite punim plućima zaronite u rupu. Povucite vrata na dnu i pristite uzan tunel, i kada dođete do T-iskričite idite levo pa desno po još vezuluha. Sada opet zaronite i odmah zaronite. Trebalo bi da se nalazite u sobi sa ogledalom na zidu. Pogledajte u zrcalnu sobu u ogledalu i videćete sklonu rupu, do koje doplivajte i videćete napoju. Pristite tunel da radete drugu "Kanopsku teglu".

Vratite se u vodu i idite nazad do jezera. Zaronite u drugu rupu i pristite tunel da završite nivo.

Nivo 8 : Temple of Karnak - Part 2 (Karnakov Hram - 2 deo)

Podvodni tunel u kojem se nalazite vas dovodi nazad do Karnakovog Hrama. Pronađite dve statue i postavite "Kanopsku Teglu" na svoje mestoiza statue, koje će delimično zamrzavati vodu u sledećoj sobi da biste mogli da hodate. Popnite se uz stepenice na drugoj strani vode i uđite u tunel iza. Popnite se u sledeću sobu i dođite do rice rupe. Pogledajte dole u vodu i ubijte dva krokodila koji plivaju uzokolo. Uskočite u vodu i zaronite da pokupite munjicu. Plivajte do tunela iza dva stuba i pritisnite dugme koje se nalazi na kraju. Sada zaronite i pokupite statuu Sunčane Godeze (Sun Goddess) i Hipostilni ključ (Hypostyle key). Sada treba da se vratite do dva stuba koja su zamrzla vodu, pa kroz uzan tunel napoju u dvorištu do velike luge, gde treba da ubijete nekoliko neprijatelja. Krenite ka Hipostilnom holu da biste završili ovaj nivo. Ako se setite gde se to nalazi, pogledajte kraj 5. nivoa.

Nivo 9: The Great Hypostyle Hall - Part 2

Izađite iz rupe i krenite ka sunčevoj svetlosti, gde će vas napasti čovek sa mačem obučen u crveno-ono. Ubijte ga, skrenite desno i uđite kroz rupu u sledeću sobu, gde ćete ubiti crveno-ono nindžu. Nemojte se braditi da ga ubijete dok mač mač, jer odbija mečove, nego sačekajte pre nego što se spremi da napadne i upucajte ga.

Izađite iz ove sobe isto kao pre i spremite se za još dvojicu nindža pre velike promajice. Kada ih ubijete preskočite provaklu pomoću kamenog sprudla. Pohvatite u donji napadaj čoljak sledećeg dela gde je uzan tunel u koji ćete se popeti i iskoristiti ključ za bravu.

Polako uđete u sledeću sobu ubijte trojicu nindža. Sada se popnite gore i pomoću reletaka na zvanici, kao majmun, pređite do sledeće sobe gde imate dosta toga da pokupite, pod uslovom da ne padnete, jer ćete morati ispočetka iz prve sobe.

Čili vam je da prođete do prvog hola koristeći reflektre i platforme da dosegnete pologu na desnoj strani zida. Vratite se do prvog hola i popnite se do sledećeg nivoa. Pređite sada zatvoren most i upucajte ličnog kamena na stubu, koji će otvoriti rupu u podu. Polako idite do poda i uđite u rupu. Popnite se uz stepenice i potrošite rez hodnik, skrenite levo u još jednu sobu gde ćete videti zašljen stub sa lancem pored rupe.

Ova soba je srednja od ukupno tri, svaka ima zapaljive štapove. Potrebno je da ih okrenete ka zašljenom stubu izadite iz ove sobe, skrenite levo pa opet levo. Popnite se uz merdevine i uđite u sledeću sobu. Morate sada da posavite tri robe da biste okrenali zapaljive štapove ka centralnom stubu.



Otkrivanje
Priznaja škola (3-11 god.)
Srednja škola za devojke u Wimbledonu (11-16 god.)
Gordonska škola završenog tipa (16-18 god.)
Škola u Švajcarskoj (18-21 god.)





Možete da vidite kude su okrenuti gledajući kroz pod. Jednom kad ih pravilno postavite, povuците lanac da ih startujete i razbijete glavni stub. Na vrhu stuba se nalazi zlatni kamen koji treba da se kombinuje sa statujom Surline Gode-se. Sada se spustite u rupu ispod ušaja u jednoj od soba sa šipovima, potražite da biste završili nivo.

Nivo 10: Sacred Lake - Part 2

Polazite se iz tunela na deo svetlog jezera koje ste mogli da vidite. Poenta je da se Surlanu Godešu kombinujete sa Zlatnim Kamenom i stavite to u sredinu ostrva, da vam se otvore trija vrata. Vrata na vaše levo i desno sadrže samo prvu pomoć i municiju, dok su vrata ispred vas ta koja vam treba.

Plataje u slepe rindave i popnite se na plačani kamen u sredini sobe, sa koje ćete skočiti u vru, uhvatiti se za plafon i kao majmun preći na drugu stranu gde se nalazi uzana rupa u koju ćete ući i do kraja. Sada možete i levo i desno. Levo je čorakak, ali ipak malo uz municiju. Dakle, desno lansirate puzeti i onda se popnete do sledećeg nivoa i stari-tu koji ogromne provale koje ćete preskočiti uz trljanje. Spustite se do platforme i skrenuvši levo moraćete uz trik da naskočite na zakačen blok. Kada se nađete na rjenu upucajte štitac i polako se spustite do sledeće sobe. Popunite uz municiju i signalne rakete iz male sobe, pre nego što izađete na sunčev svetlost. Dobriće do kapeje sa druge strane čistine i gledajte "film".

Nivo 11: The Tomb of Semerkhet (Semerketova Grobnica)



Pucajte u dve vaze i spustite se niz padinu, a na-jednu bu-ba čete la-beći ako se zakači-te na pla-fon i pre-đete do na-re dave

sobe i uz pomoć bambusovog šipa se spustite do sobe ispod. Popunite baklu pored vaze, zapalite je i uđite u narednu sobu, gde ćete po doškolovima israđiti sve tri rupe i potom se vratiti u gornju sobu, jer su se otvorila vrata. Prođite kroz njih i otvorite skleriva vrata sa vaše leve strane.

Trčite do kraja tunela i spustite se u ogroman tunel. Iza vas se nalaze stepenice koje vode do zemlje, vi ćete odu levim stepenicama, ali nemojte još ući u glavnu sobu, prvo se popnite na merdevine sa vaše desne strane. Ubijte dva psa sa distance i uđite onda u sobu. Dobriće do kraja i stari-tu ispred tri plamena. Kada se desni plamen ugasi, brzo do-đite do rupe i pridržite sklerivi prekidat, brzo sklopte unazad da izbegnete opekotine. Iđite do srednje rupe, koja je sada bezbedna, i pristupite sklerivi prekidat. Kamen blok desno od plamena je pas, odskakujući još jednu sobu. Uđite u nju i iza čitila bide nađi još šest rupa sa plamenovim, koje ćete proći na isti način kao i prethodne tri, da biste podigli platformu u prethodnoj sobi i time otvorili izlaz iz druge sobe. Da biste izašli iz ove sobe potrebno je da se kao majmun venete preko rupčage i ođete

levo. Kada se nađete u glavnoj sobi, popnite se na upališnu bčanu platformu i sa nje skočite na platformu na sredini sobe. Izbegnite plamen, pristupite sklerivi prekidat, vratite se na zemlju i krenite na padinu.

Popunite The Rules of Sunset (Semerova Pravila) i vratite se kroz do velike ođaje, gde čete ispitati Pravila i ođatan do drugog kraja sobe. Popnite se uz stepenice do balkona sa igranja, gde čete opet pročitati Pravila i po-četi da igrati tako što čete skakati na određen deo, prvo birajući među od bo-ja. Igra je jednostavna, pomerajte jedno po jedno i završićete je. Kada se platfor-me podignu, sđite na merdevine i is-đite do kraja stepeni-ca.

Skokajući sa platforme na platformu doći čete do krajnjeg dela gde pratite bilo koje suputnice do sledeće sobe. Ubite dva psa i nastavljajući dalje, uput razbijajući vaze sa ma-rje vidnim stvarima, dolazite do rupe u podu u koju se spu-state, ne obrađujući pažnju na pod prekriven bubama. Popnite se uz jednu modru na kraju sobe i uđite u sledeću sobu, koja sadrži tri ogledala, svoji reflektuje svetlost na cen-tralni blok. Pratite hodnik iz sobe do bambusove mostke, na koju se penjete i ulazite u sledeću sobu, koja se nalazi na-nad one sa ogledalima.

Potrebno je da bilokrate svetlosne zrake, pomerajući ka-merije na odgovarajuće obojenu ploču i kada ste to uradili vratite se do sobe sa ogledalima, spustite se niz rupu u po-du i pratite tunel u sledeći nivo.

Nivo 12: Guardian of Semerkhet (Čuvar Semerkhet-a)

Spustite se niz rupu, pa niz padinu. Uđite u hodnik izbegavajući ođatan. Potko uđete u sledeću sobu pogledajte ma-pu na podu, skrenite levo, popnite se u rupu, upuzite de-sno u pukotinu i pojavite se u ogromnoj sobi sa plame-nom u jednom kraju. Okrenite točak nekoliko puta, da bi-ste podigli vrata na kraju sobe i potko ste ih digli do kraja, u triku preskočite platforme pre nego što se zavore.

Platforme sadrže zamke sa sečivima i zato vam je brzina neophodna. Potko ste to prošli naskočite na podignutu platformu, popunite Golden Vreusa (Zlatnog Vreusa) sa je-jedestala i vratite se nazad do sobe sa mapom na podu. Po-stavite Zlatnog Vreusa u centar zlatnog trougla na zidu ko-je će aktivirati spravu iznad mape, a koje će za uzvrat otvo-riti jednu od modela piramida, odakle čete uzeti ključ i sta-viti ga u rupu u zidu pored vrata sa zamkom.

Potko su se vrata otvorila, prođite kroz njih i krenite kroz hodnik, sve dok ne dođete do poluge, i u tom trenutku će se pojaviti ogromna crna zver. Zato brzo povuците polugu i krenite kroz vrata odakle je došla zver i pratite hodnik do čorakaka i u rupu u zidu čete nađi baklu. Vratite se malo nazad i upalite baklu sa malo vatre sa zida. Sada se vratite tamo gde ste našli baklu, izbegavajući zver, i upalite dve strani da biste otvorili vrata.

Iđite na tunel gde čete nađi sobu sa municijom, prvom po-moći i zamkama sa sečivima. Sada je potrebno da se vrati-te do poluge i pogledate u plafon. Tu čete se popeti na rešetka, kao majmun preć celom dužinom sobe i provući se



Sport: Nije smisli igrati. Dok je bila u Gardemou-u otvorila je penjače po stanim i odzvala je u plavine sa drugu veliki teras. Kao dođati predmet umroba je čuvare strečaljaka i odmah je bila upadljiva. Međutim snaga koju su njene prste sašli penjačjem po stanim postala je početa da poruči obaraš u svimost.





se kroz rupu kad dodate do nje. Puzite kroz tunel i doći ćete do sobe sa 4 planera otvora koja ćete dvaput pregledati (siva 4).



Kada se pojave bube u sobi, vreme vam je da idete, pa se vratite do hodnika sa zver i doskočite na pod. Stajte na pred vrata na kraju hodnika i kad zver krene na vas vi se isključite, da bi ona razvalila vrata.

Kroz tunel dolazite do sledeće sobe, gde se nalaze tri prelođača na tri stuba.

Potrebno je da naterate zver da vas napadne kako bi stevom tehnikom utarao u prelođače, sklopio dvojicu vrata, a vi ćete ući prvo na desno i istraživati balkon, zbog muretoje i prve pomoći. Vratite se i uđite na levo vrata, da završite nivo.

Nivo 13: Desert Railroad

Povucite polugu da otvorite vagona vrata, dodite do nje i skočite do sledećeg vagona. Uđite u sve sobe, pokupite municiju i prvu pomoć, ubijte nindžu i izadite. Sada morate da budete između dva otvorena vagona da biste ubili dvojicu nindža, a da vi ne izgnete. Posle ovog idite na sledeći vagon, dodite do merdevina i popnite se na krov. Pošto prodete svetlo, pojavice se tendi koja ubijate i posle toga ulazite u sledeći vagon.

Isto uradite ovde, ali se vratite na krov da biste došli do otvorenog vagona spoja. Da biste prošli zeleni nepromočivi skaneri morate se zakačiti sa strane vagona i tako preći dok ponovo ne možete da se popnete. Doskočite do poslednjeg vagona i ubijte nindžu. Spustite se na vagona, uhvatite se za ivicu i provucite se unutra da pokupite municiju i ponovo izadite na krov, krenete par koraka napred i spustite se na desnu stranu vagona. Odrsko se za ivicu predite do rupe u koju ulazite da pokupite municiju i pajser.

Ikoristite pajser na polomljenju ručici poluge na podu i ubijte nindžu. Izadite onda iz vagona i uskočite u sledeći. Predite zeleni skaneri i ubijte dve nindže. Uđite u vagon i sa pajserom otvorite sanduke gde ćete naći skloveni sobu sa kul bacačem granata. Kada ovo zamete krenite nazad ubijajući nindže po potrebi.

Kada se opet zateknete u prvom vagonu, iskoristite pajser da otključate sve vagona sem valag i lokomotive, čime završavate nivo.

Nivo 14: Alexandria

Uđite u tunel i ubijte dve Skorpice koje letaju u mraku. Nastavite uz stepenice do Town Square-a (Gradsko Siver) koji ćete dobro istražiti, jer postoje skrivene ulice za municiju, ali i neprijateljima. Kada uđete u glavnu zgradu naći ćete na starog prijatelja koga ćete saslušati pre nego što pokupite municiju sa stola i izadete na balkon gde skočite levo i ubijete dva čuvara.

Dodice do mesta gde su oni stajali i odatle do narančastog krova. Skrenite sa čolika i spustite se do poluge odakle ćete do poda, pa uđite u kuću gde se nalazi skrivena municija. Izadite iz kuće, skrenite desno pa opet desno i istražite uličice da završite nivo.



Nivo 15 Coastal Ruins (Priobalne Ruševine)

Krenite niz stepenice do ulice. Skrenite desno i uđite u "Egipatsku avanturu". Dok istražujete kuću držite se leve strane dok ne uđete u veliku sobu sa ogledalom. Pogledajte u njega i videćete da je pod drugačiji nego što izgleda. Postoje zamke sa šljcima. Uz pomoć ogledala uspećete da zamete luk i strele sa druge strane sobe. Ikoristite ovaj sa laserskom anđonom i dobićete moćno oružje. Zatim dolazite u sobu gde ćete morati da pogodite metu za određeno vreme. Ako to ne uradite padate pravo na šljke. Zato pucajte!

Prava stvar biće da opremite strele sa eksplozivom i jednim pogodnom deaktivirajte šljke. Skočite do poda i pokupite novčić, koji se u međuvremenu pojavio. Vratite se do sobe sa ogledalom, a zatim u sledeću sobu i iskoristite novčić na mašin. Popnite se uz kanopec, koji se pojavio, i pokupite dršku od mlatice i leku iz zida. Kombinujte jedno drugo i vratite se do poda. To možete da iskoristite da biste dohvatili ključeve koji se nalaze u rupi kod ulaza u "Egipatsku Avanturu". Sada slobodno možete da izadete iz kuće zabave i skrenete desno. Krenite ka vrazima, a zatim niz stepenice. Preskočite vodu i uđite u usku rupu.

Izadite na drugu stranu i trčite kroz hodnik do stena. Možete istraživati vodu, ali nećete naći mnogo toga. Krenite do vrha stena, uđite na bojilice i ubijte dva kostura sa eksplozivnim strelama. Popnite se do mesta odakle su se pojavili kosturi i iskoristite ključ da otvorite kapeju. Trčite duž hodnika da biste završili nivo.

Toliko za ovaj put. U sledećem broj naći ćete nastavak Larinih avantura i rešenja ove odlične igre. ■





Sve za PC konfiguracije!

čističa, ploče, procesori, memorije,
diskovi, CD-romovi, zvučne kartice,
potrošna roba, dodatna oprema ...



ZIP Oiskete BASF
Oiskete 3,5" BASF
CO-R BASF 650 Mb 74 min
CO-RW BASF 650 Mb 74 min



\$ 450 14"	\$ 770 17"
\$ 560 15"	\$ 790 17"
\$ 570 15"	\$ 9695 17"



Voodoo Banshee 16 Mb
Riva Vanta 8, 16 Mb
S3 Savage 8, 16 Mb



104 USA, YU, DIN, PS/2
Ergonomic US, YU, PS/2
Multimedia US, YU, PS/2
Ergonomic sa Touch pad-om
Bežična



VOLAN sa vibracijom, pedale, ručna



TV Tuner sa daljinskim
Zvučna karta 4 kanala PCI sa FM
Grafička tabla, radio kartica



Scanner MUSTEK 600 II N
Scanner MUSTEK 12000 SP



Miševi, trekboli i džojstici,
zvučnici sa subwooferom



STROGO POV.

Virtual Fighter 3tb

Igraj kao Durala i razne pozadina

Igraj kao Silver Dural:
Idi na "Character Selection" i pritisni start+X+A

Igraj kao Gold Dural (trening mod):
Idi na "Character Selection" opciju i pritisni start+Y+A

Akardna pozadina:
Idi na "Stage Select" opciju i dozvoli da vreme istekne

Druga pozadina (trening mod):
Drži START i pritisni A desno, pre nego što izaberete mesto borbe

Twisted Edge Extreme Snow.

Extra daske, borderi i poeni

Sve daske:
Da biste dobili Midway, Top Gear Rally i XXX6 morate da pobedite u svim triakama. Da dobijete dasku Bucky zaradite "stunt mod"

Skriveni borderi:
Da dobijete Nemo, Ben, Boneth i Tok u ukupnom plasmanu zaradite kao prvi u "competition mod"-u

Extra poeni:
Pre nego što dođete do ogromnog opasnog skoka pritisnite:
levo+A ili desno+A. Držite R sve vreme i dobićete mnogo poena

Nagano 98 Winter Olympic

Da uvek dobijete zlatnu medalju


Na naslovnom ekranu pritisnite gore, dole, levo, desno, Δ, O, ■, levo, levo, desno, X, dole, dole, gore, Δ, X

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Super Mario Brothers Dlx

Gomila trikova

Super Mario trik za super igrača:
Prvo dođete do nivoa 5-1. Na početku ćete raditi korpaču na koju naslađete da je olamuete i ispružite je napred. Trčite za njom držeći dugme b i napred. Kada ih sve pobijete dobićete extra život. Posle toga se ubijte i ponovite ove korake dok ne sakupite 300.000 poena. Pošto izgubite sve živote upišite se i vratite na glavni meni. Tu ćete naći ljudjevu glavu koju ćete izabrati i imaćete Super Maria za super igrača!



Vatrena moć protiv Boo-a:
Kada uspete da dođete do "You vs Boo", klonite na Boo-a i na ekranu gde birate rivo pritisnite Select i Mario će se pretvoriti u Super Maria. Uradite to opet i pretvorit će se u Srećnog Maria. Zatim još jednom i pretvorit će se u običnog Maria. VAŽNO: Ovo radi i u vs modu protiv prijatelja.

"Izgubljeni nivoi":
Imate problema da dostignete 300.000 poena koji su potrebni za ulazak u izgubljene nivoe? Najlakši način je da igrate igru "Fortune Telling" dok ne dobijete Princezininih "Veoma Srećnih" 5 dodatnih života. Sada počnite igru sa 10 života i igrate do kraja. Sakupite svaki novčić i ponekad razbijte koji kamni blok. Uvek pokušajte da se uhvatite za vrh banjske. Negde oko petog nivoa ćete već imati dovoljno poena da se kvalifikujete.

10 života:
Ovo radi samo kad startujete novu igru. Na glavnom meniju izaberite kutiju igračaka i počnite sa kartalikom igrom. Igrajte sve dok ne dobijete veoma srećnu kartu na kojoj se nalazi Princeza. Izadite odatle i počnite novu igru sa 10 života!

Igrajte kao Luigi:
Da njega dobijete treba da odmah posle warp sobe izaberete sačuvane igre, i dođete do mape. Pritisnite select i Mario će biti Luigi!

Prebacite se do nivoa 7, 8, ili 9:
Idite do nivoa 4-2. Odlazite idite desno do prve nakrivljene platforme (ispod 3 kutije) i prođite ispod svake da radujete tri slovena bloka. Konisteži ove blokove udarite u prvi plavi blok da dođete do sačijke na koju se popnete.



trikovi



Smurf's Nightmare



Skriveni nivoi

Rabbit race

Na glavnom meniju izaberite "Options", a zatim "Password". Ukucajte sledeću lozinku: na prvo mesto stavite štrumfca za naočarima, u sredinu štrumfca sa olovkom iza ušeta, a na poslednje mesto štrumfca sa otvorenim ustima. Ovo će vas dovesti do staze gde ćete jahati zečca da biste pronašli ključ za sledeća vrata.

The strange planet

Da biste došli do planete stavite smurfa sa mehurom oko glave na prvo, smurfa sa otvorenim ustima na drugo i smurfa sa naočarima na treće mesto.



Xena: Warrior Princess



Energija, štiti i preskakanje nivoa

Nepobedivost

Iđite do glavnog menija i pritisnite: gore, gore, gore, O, ■, gore, desno, levo

Puni energija i štiti

Iđite do glavnog menija i pritisnite: Δ, ■, Δ, ■, ■, gore, gore, gore

Preskakanje nivoa

Iđite do glavnog menija i izaberite NEW GAME. Onda pritisnite sledeće tastere: Δ, ■, O, Δ, ■, gore, gore, gore



Cool Boarders 2



Nova garderoba i ekstra staze

Druzijsija odeća za devojke:

Da biste došli ovu odeću idite do glavnog menija i izaberite "Competition". Pritisnite tastere sledećim redom: dole, [L], gore, dole, [R], gore, [L], gore, gore, [R], dole, dole, [R]. Tada će spiker reći: "Here we go!"

Napomena: Ove nove uniforme važe za sve osim za "Competition" mod.

Ekstra staze:

Da biste došli ekstra tri staze u free-style modu uradite sledeće: idite na glavni meni i izaberite sledeće opcije po ovom redosledu, i to za manje od 4 sekunde:

Competition

Big Air
Freestyle
Option
Boardpark
Halfpipe
Freestyle



Zatim držite na dole i ■ i uđite u mod "Freestyle" za 2 igrača. Pritisnite ■ i držite dole [L], [R], [L], [R] + ■ dok to držite pritisnite X. Saša biste trebali da imate ekstra tri staze u modu za 1 igrača kao i u free-style modu za 2 igrača.

Napomena: Ovo je trik za Austrlijsku verziju igre dok za Evropsku koristite ■ umesto O.

Snowboard Kids



Sve tajne i brži start

Brži start

Da starijare brže od svih, na početku trike, pre nego što se pojavi znak "Go", držite džojstik ka napred i pritisnite dugme A što je brže moguće.

Svi karakteri, daske i staze:

Na početku glavnog menija gde piše "Start" uradite sledeće: dole na džojstiku, gore na džojstiku, dole na kursoriskim tasterima, gore na kursoriskim tasterima, dole + C, gore + C, L, R, Z, levo na kursoriskim tasterima, desno + C, gore na džojstiku, B, desno na kursoriskim tasterima, levo + C, onda pritisnite Start. Ako ste ovo uspešno uradili čuće "Yeah!"





Hot Wheels: Turbo Racing



Velike gume, mala kola ...

Prisnite sledeće tastere na glavnom meniju:

Beskonačni turbo:

□, ○, ■, △, □, ○, □, ○

Mala kola:

■, ○, ○, △, △, ○, ○, ■

Velike gume:

■, △, ■, △, ○, ○, ○, ○

Drugežiji zvukovi:

○, ○, ○, ○, ○, ■, △, ○, ○

Drugežija grafika:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Tow-jam Automobil:

■, △, ○, ○, ○, ○, ■, △

STROGO POV.

Army Men 3D



Sva oružja i nevidljivost

Sva oružja:

Za vreme igre pritisnite pauzu i pritisnite sledeće tastere:
■, ○, ○, ○, ○+○

Nevidljivost:

Za vreme igre pritisnite pauzu i pritisnite sledeće tastere:
■, ○, ○, ○+○

Cool Boarders



Lako biranje

Ovo nije nikakav trik već sitna vremena! Kad birate stazu, board ili lik u bilo kom modu pritisnite i držite □. Onda pritisnite levo ili desno da bi promenio izbor bez da ušla u glavni meni.



Snowboard Kids 2



Sve tajne

Sve staze, karakteri, i diske:

Idite na "Glavni Meni" i ukucajte: Z, B, C + gore, dole, levo na džojstiku, desno na džojstiku, gore, R, Z, A.

Big Air



Sve staze, likovi i bordovi

Otvoriti sve likove i staze:

Idite do ekrana gde se bira muzika i pustite "Darius" (blink 182) pesmu. Onda izaberite "blink 182 (untitled)" i izdite. Korakno, idite do ekrana gde birate likove, pritisnite i držite:
■+△+○+X

Sve staze:

Idite na glavni meni i brzo ispritskajte sledeće tastere: desno, levo, desno, levo, ○, ■, ○, ■. Onda izaberite bilo koj FreeRide Mod.

Svi bordovi:

BRZO pritisnite sledeće tastere na glavnom meniju. Idite do menija gde birate bordove i izaberite Pitbull.

Steve:

desno, levo, desno, levo, ■, ■, ○, ○

Jimmy:

desno, levo, desno, levo, ■, ○, ○, ○

Daniel:

desno, levo, desno, levo, ○, ■, ■, ○

John:

desno, levo, desno, levo, ○, ■, ■, ■

Big Air:

desno, levo, desno, levo, ■, ■, ■, ○

big
air

Rush Down



Pristup svim stazama

Dok ste na glavnom meniju pritisnite sledeće tastere, gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno, Δ, ○, Δ, ○

DRIVER

Driver



Nevidljivost, mala kola ...

Pristup kodovima:

Prvo, unesite jedan od donjih kodova na glavnom meniju (čujete zvuk ako to uradite kako treba). Onda idite na Cheats Screen da bi ste izabrali trik za koji ste uneli kod.

Važno: morate BRZO uneti sve kodove!

Nevidljivost:

Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ

Long Suspension:

Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ

Small Cars:

Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ

Bez policije:

Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ

Rear Steering:

Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ

View Credits:

Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ

Upside down Screen:

Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ

Sega Rally 2



Sve staze, ekstra kola ...

Sve staze/Sezone:

Idi na glavni ekran i pritisni gore, levo, dole, desno, B, A, B, desno, dole

Promena boje kola:

Pritisni "L" pri biranju kola.

Promeniti detalje staza (smanjiti):

Kada birate stazu ili pri modu "mode selection screen" pritisni "Y" or "R"

Povećavanje brzine frejmova:

Idi na "Main Menu" i pritisni: gore, A, dole, dole, levo, desno, B, B

Skrivena staza:

Onda će se pojaviti kada budete igrali i završili kao prvi svaku godinu u desetogodišnjem Championship modu.

Sva kola otkrivena:

Idi na glavni ekran i pritisni: gore, dole, gore, B, A, levo, B, B, dole

10 extra kola:

Igrajte i završite kao prvi u desetogodišnjem Championship modu i za svaku godinu će se pojaviti odgovarajuća kola:

Prva godina: Subaru Impreza 355, druga: Mitsubishi Lancer EVO 4, treća: Toyota Celica GTFour ST185, četvrta: Mitsubishi Lancer EVO 3, peta: Peugeot 106 Maxi, šesta: Lancia Delta Integrale, sedma: Fiat 131 Abarth, osma: Peugeot 205 Turbo, deveta: Renault Alpine A 110 i deseta: LANCIA 037 Rally

Sled Storm



Novi likovi i Storm Sled vozilo

Na glavnom ekranu izaberite "Options", a zatim opciju "Load /Save". Izaberite ekran za loznice i ukucajte sledeće

Igrajte kao Jackal:

○, Δ, ■, Δ, Δ, Δ, Δ, X, Δ

Pristup Storm Sled-u:

○, Δ, ■, Δ, Δ, Δ, Δ, X, Δ





1080

Tutorial
SNOWBOARDING

1080 Snowboarding



Razni trikovi

Dragon Cave staza:

U "Match" trci, pobedite sa svih 5 staza u najbržem modu.

Smrtonosna staza:

U "Match" trci, pobedite na 6 staza u expert modu.

Panda border:

Pobedite vreme, takmičite se u izvođenju trikova i totalno ubacite sa liste najboljih takmičara sa EAD inicijalima (nije važno koje inicijale koristite, ali u svakom slučaju ne treba da postoje EAD rekordi). Kada birate lika, birajte Rob-a. Pritisnete C + desno i onda A (trebalo bi da se na ekranu pojavi tehnika, brana, razmetanje, snaga i skok lika kada ste izabrali). Ako ste ovo pravilno uradili Robova slika će se zameniti sa Panda borderom na ekranu gde birate stazu.

Panda trik:

Važno: Samo Panda border može da izvede ovaj trik kada je u vazduhu. Pritisne R i pomeri džojstik u smeru suprotnom od kazaljke na satu, pa pritisne R i levo. Ovaj vam trik donosi 300 poena.

One Foot trik:

Važno: Samo Panda border može da izvede ovaj trik kada je u vazduhu. Pritisne R i dole na džojstik viđ Panda će uraditi trik na jednoj nozi u vazduhu koji vredi 400 poena.

Brži start:

U toku odbrojavanja do starta trika, baš pre nego što krenete, (3-2-1), sačekaj dok i ne nestane sa ekrana pa povići na gore džojstik. Teme ćete naglo krenuti pre svih ostalih takmičara, a za ovaj trik će vam trebati malo više vežbanja.

Uradite lako svaki trik na treningu:

Isto vam jedan cool trik da biste predese sve trikove u Trening modu (da biste dobili Penguin Board). Uđite u Trening mod sa bilo kojim likom i uradite par jednostavnih trikova (da se zacrvene u trik listi). Sada, kada dodete do trika koji ne možete da uradite, idite do valje trik liste i izaberite svako jednostavan trik (npr. hvatanje board-a). Uradite trik i odmah pritisnite C + desno da biste se vratili na trik listu dok ste još uvek u vazduhu. Sada izaberite trik koji ne možete da uradite (kao npr. 1080s) i vratite se u igru. Spustite se na zemlju i igra će militi da ste svako uradili ovaj trik.

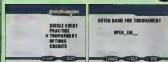
Penguin border:

U trening modu izvedite svih 24 trikova (sa obs. 1080s). Na ekranu gde birate bord izaberite Tahoe 151 i pritisnite C + dole pa A.

Crystal border:

Da biste dobili Crystal bordera pobedite u expert modu i idite do Alere, držite levo + C i pritisnite A.

Cool Boarders 3



Svi borderi, staze i velike glave

Svi borderi:

Odberi opciju "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime: OPEN_EH

Sve staze:

Idi na "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime: WONETALL

Velike glave:

Idi na "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime: BIGHEADS



Cool Boarders 4



Sve staze, daske i dr.

Master trik:

Ukucaj sledeće ime:

ICHEAT

Ovo će vam prikazati sve borderi, planine, i daske.

Prikazivanje svih specijalnih takmičenja:

Ukucaj sledeće ime:

INSPEXAL

Bilo nekad

STROGO POV.

Za sve one koji se sa setom sočiju igra na do-
brim starijim konzolama i za one koji se povremeno sa njima
još uvek igraju, evo par starih, ali zlatna vrednih crkova.

Donkey Kong 2

Skriveni svet

Verovatno znate da u ovoj igri postoji i skriveni svet. Da bi ste
ušli u njega potrebno je njegovom šifaru platiti po 15 Kram-
consa za svaki nivo. Kako tih nivoa ima ukupno 5, potrebno je
da ih sakupite 75. Evo trika kako da ih sakupite sve, a da ih
ne tražite po svim nivoima. Na 1. nivou idite u kabinu i odmah
izađite iz nje. Preskočite 2 banane koje se nalaze odmah na
otazu i idite do gomile banana koje se nalaze uzad čopovog
krokodila. Opet se vratite u kabinu (paziće da ne
uzmete one 2 banane) i uzmete balon koji
osmaćava život. Izađite iz kabine i opet
uzmete gomilu banana. Još jedanput se
vratite u kabinu u kojoj će se pojaviti
Kramcons. Kada ga uzmete nećete
imati jedan, već svih 75 novčića,
dovoljno da odete u sve nivoe tajnog
sveta.



Bugs Bunny Crazy Castle

GB

Šifre za nivoe

Evo svih šifara ukoliko ne možete da pređete ovu igru:

10. nivo: WZPS	73. nivo: W3R2
20. nivo: ZTFZ	74. nivo: W1F2
30. nivo: WYCY	75. nivo: X3J2
40. nivo: TX9W	76. nivo: X1K2
50. nivo: ZTWX	77. nivo: WEM2
60. nivo: YTKX	78. nivo: WHC2
70. nivo: SHE2	79. nivo: XH02
71. nivo: ZB42	80. nivo: XH02
72. nivo: ZH92	

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

GB

Demo nivo

Na početku, u sobi sa cevima, gde izabirate igru koju želite da
igrate, pritisnite Select da bi ste igrali "Easy Mode".
Kada se pojavi naslovni ekran držite kursor za gore, taster
Select i 8, upravo tim redom. Nastavite da držite te tastere
sve dok se ne promeni ekran da bi ste igrali demo.



TRIKOVI I ŠIFRE
ZA VIŠE OD 200 IGARA ZA
SONY PLAYSTATION

VODIČI ZA
- RESIDENT EVIL I
- METAL GEAR
- SILENT HILL

AKO STE SE ZAGLAVILI I
NE MOŽETE DA NASTAVITE
ODREĐENU IGRU, ŠIFRE DA
PRELAZITE U DALJE NIVOE
POSADNA NIVO ILI JE DODATNO
ŠIFRE DA VIŠE REŠAVATE IGRE

PROBLEM JE REŠEN NABAVITE

TRIK
VODIČI KROZ SVET IGARA
U SVIM BOLJIM CD - KLUBOVIMA
ILI POUZEĆEM NA TELEFON:
011/400-845

MALI OGLASI

Ako želite da menjate više igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas
besplatni. Oni koji žele da nešto kupe
ili prodaju mogu se obratiti marke-
tingu časopisa "Bonus"!

Prodajem Super Nintendo sa 2 džojsti-
ka, adapterom, antenskim priklju-
čkom, i sledeće kertridže: Mortal
Kombat 3 Ultimate, Asterix i Obelix,
Super Star Wars, Aladdin, Donkey
Kong 2 i Donkey Kong 3.

Tel: 444-1774

Prodajem Sega Mega Drive komplet.

Tel: 868-021

Prodajem Nintendo 64 u odličnom
stanju. Cena po dogovoru.

Tel: 444-1774

Kupujem polovan Sony PlayStation.

Tel: 848-5990

Menjamo CD igrice za Sony PlaySta-
tion. Javite se! Zoran.

Tel: 34-28-355



Buena Vista Social Club

Uloge:	Compay Segundo, Elades Ochoa, Ry Cooder, Joachim Cooder, Ibrahim Ferrer, Omara Portuondo, Ruben Gonzales
Režija:	Wim Wenders
Producent:	Ry Cooder
Trajanje:	104 min

Wendersov prikaz kubanskog benda The Buena Vista Social Club je pravo osveženje. Tema je sasvim obična. Ry Cooder se ponovo sastaje sa svojim muzičarima. Naslov filma predstavlja mesto koje je zasta postojelo u Havani, kao i naziv muzičkog albuma je prodaj u višemilionskom tiražu. Snemila ga je grupa starih kubanskih muzičara koji su još uvek popularni u svojoj zemlji. U filmu se prepliću snimci sa dva koncerta (jednog u Amsterdamu, i poslednjeg, trijumfalnog nastupa u njujorškom Carnegie Hall-u) i delovi intervjua, koji prate životni put glavnih izvođača. Među njima su Gonzales i Portuondo, koje mnogi nazivaju kubanskim Nat King Coleom i Edith Piaf.

Svestan da je upravo Gonzales najfascinantniji od svih ikova, Wenders mu posvećuje dosta vremena, pažljivo beležeći njegovo emotivno stanje kad ovaj konačno stigne u Njujork, grad o kome je oduvek sanjao.

Ploča pod nazivom "Buena Vista Social Club" ugledala je svetlost dana, oborila mnoge svetske rekorde u slušanosti i prodavanosti i dobila nagradu Gremi. Kada se početkom 1998. godine Ry Cooder vratio na Kubu da snimi solo album sa Ibrahimom Ferrerom i ostalim muzičarima koji su svirali na albumu "Buena Vista Social Club", a koji sada nastupa pod imenom "Super-Abuelos" - "Super Deke", Wenders je pošao sa njim vodeći malu filmsku ekipu. Snimao je muzičare u studiju i njihove živote u Havani. Ibrahim Ferrer je rođen 20. februara 1927. u San Luisu, gradiću pored Santiaga de Kuba. Majka mu je umrla kada je imao 12 godina, pa je bio prinuđen da zaradi za život pevajući na ulicama Santiaga. Godinu dana kasnije, sa svojim rođakom "Pineom" osniva muzičku

grupu koja svira na zabavama. Žveli su se Jovenes del Son - u slobodnom prevodu - Mladi Son (son - muzički pravac). Do ulaska Ry Coodera u njegov život, Ferrer je, zaboravljen i pomalo zapostavljen, provodio vreme šetajući ulicama Havane.

Devdesetogodišnji Compay Segundo je živa legenda. Još uvek izvodi i peše muziku prepunu strasti, duhovnosti i energije. Rođen je kao Francisco Repardo u mestu Siboney na brdovitoj strani ostrva, a odrastao je u Santiagu.

Ruben Gonzales je mogao da bude klasični pijanista ili lekar. Umesto toga, postao je jedan od mitskih figura kubanske muzike. Sada 77-godišnjak, Gonzales je diplomirao na Cienfuegos konzervatorijumu 1934. godine. Zatim je upisao medicinsko fakultet, nameravajući da danju bude lekar, a noću muzičar. Godine 1941 napustio je studije medicine i preselio se u Havanu da ostvari karijeru kao muzičar.

Omara Portuondo je jedina žena na albumu "Buena Vista Social Club". Ova diva kubanske muzike poznata je kao najzračniji pevač bolera na ostrvu. Karijeru je započela sa Kvartetom Orlanda de la Rosa, nakon čega se pridružila ženskoj grupi Anaconsa. 1952. godine postaje članica Kvarteta Aide Diestro, gde ostaje 15 godina. Za to vreme gradila je i samostalnu karijeru, a sada vodi i sopstveni orkestar. Putovala je i pevala sa Nat King Coleom i Edith Piaf.



Mortal Kombat: Annihilation



Posle su odbačeni kao neposlušni od strane Elder Lord-a, zli Outworlderi se vraćaju na zemlju da prave pakao. Vođeni od Velikog Shao Kahn-a, njihov strašni cilj je da ljudska civilizacija totalno nestane sa lica zemlje. Zemljina poslednja i jedina šansa je moćni ratnik Liu Kang i njegova okrutna borbena družina. Oni su sve što stoji na putu između života i uništenja!

Izvor: EXIT DVD klub

MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION



DESTROY ALL EXPECTATIONS

film

[Istok-zapad]



Uloge:	<i>Sandrine Bonnaire, Oleg Menshikov,</i> <i>Serguei Bodrov Jr., Catherine Deneuve</i>
Režija:	<i>Regis Wagner</i>
Scenarij:	<i>Rousslan Abramambekov, Serguei Bodrov,</i> <i>Louis Garde, Regis Wagner</i>
Muzika:	<i>Patrick Doyle</i>
Trajanje:	<i>Trajanje: 121 min</i>



Krajem juna 1946. godine, Staljin lansirao propagandu namjerenu ruskim emigrantima. Nudi im ruski pasof i mogućnost da učestvuju u obnovi zemlje posle rata. Aleksej Golovin, koji je emigrirao u Francusku, odaziva se pozivu i odlučuje da se sa suprugom Francuskinjom vrati u domovinu. Onog trenutka kada budu stigli u Odesu, shvatiće surovu realnost zemlje koju su oдавно napustili. Mirogi od njih će biti privredni i odvedeni u radne logore. Aleksej i njegova porodica su pošteđeni, pre svega zbog toga što je on mladi lekar i predstavlja idealan primer uzornog "povratnika". Tako

je uspeo da spasi svoju ženu Mariju i svog sina Serjožu. Aleksej će biti poslat na rad u Kijev, dok će supruga i sin ostanu u Odesi. Za Mariju će to biti novi univerzum, upoznaće svet pun izdaje i promiskuiteta, ali i svet u kome se dobrota suprotstavlja zlobi. Upkos velikoj ljubavi između Alekseja i Marije, njihova veza jednostavno neće opstati... Marija postaje opsednuta idejom o bektstvu. Kada poznata glumica Gabrielle Develay bude gostovala u Kijevu, Marija će shvatiti da joj je to jedina šansa da se obrati francuskim vlastima ■



American Pie

Vile nikada nećete gledati na isti način toplu pitu od jabuka. Film nas uvodi u život četiri "nesrećno zaljubljenika" školskih drugara koji sklapaju jedan neverovatian pakt, da izgube nevinost do maturanske večeri. Ima li nešto smešnije od ovoga? Nema! U pokušajima da se uvuku u... srca njihovih drugarica, planovi im redovno uzvraćaju udarac u nizu komičnih situacija. Pratište poludele hormone 4 tinejdžera i njihovih drugarica dok se oni spremaju za najvažniju noć u njihovom životu... maturansko veće? Nesrećna pažnja obratila na... Nadiu! ■

Austin Powers: The Spy Who Shagged Me

Prvo se borio za Krunu, a sada za porodično blagol Mike Myers (Austin Powers: International Man of Mystery) se vraća na veliko platno kao najgon špijun u njegovoj najnovijoj komičnoj avanturi. Dijaćolčni genije Dr. Evil pušuje nazad u 1969. godinu i knade Austin-ov "mojo". Zato se Austin mora vratiti u vreme šezdesetih, da povrati svoj mojo i zaustavi Dr. Evil-a da pokon svet. Zajedno sa fabuloznom CIA super ženskom Felicity Shagwell (koju glumi Heather Graham u Lost in Space i Bowfinger), Austin se susreće sa armijom odvratnih zlikovaca, uključujući i ogromnog, užasnog stitonošu kao i mrs verziju Dr. Evil-a, klonu većine patuljaka ■

DVD ustupio:
EXIT DVD
klub



DVD ustupio: NT Soft



T

E

Za rad na računaru bez misterija!

Beograd, centar grada
12.00 A.M.

Danas sam otkrio naizgled
običan CD-ROM klub, ali
sam ubrzo shvatio da je
on nešto više. Između
nekoliko hiljada CD rom
naslova, multimedijalnih
enciklopedija, programa i
igara, muzičkih MP3 zapisa i
DVD filmova, pronašao sam
dosta diskova koji su mi
privukli pažnju.
Najzanimljivije sam
kupio, a za ostale
diskove će biti neophodno
višemesečno iznajmljivanje i
detaljno istraživanje. Siguran
sam da ću pronaći rešenje i da je
istina već zapisana na nekom od
tih diskova.



Čika Ljubina 1 (4 sprat)

11000 Beograd ☎ 011/627-827

www.exited.co.yu • www.exited.com • exited@EUnet.yu

Poslovnica u RS • ulica Jevrejska 85 • Garja Luka • ☎ 051/218-000

Sadržaj posrednik: 11 preovlađuje 12.00 u centru grada. Radno vreme 12 - 20, subotom 11 - 18

Preko 90 miliona ljudi širom sveta zaraženo!



Lionel iz igre sa imenom najpoznatiji, kao na primer ovaj igrači



Ninja iz igre sa imenom najpoznatiji, kao na primer ovaj igrači



Lionel iz igre sa imenom najpoznatiji, kao na primer ovaj igrači



Lionel iz igre sa imenom najpoznatiji, kao na primer ovaj igrači



Lionel iz igre sa imenom najpoznatiji, kao na primer ovaj igrači



Lionel iz igre sa imenom najpoznatiji, kao na primer ovaj igrači



Lionel iz igre sa imenom najpoznatiji, kao na primer ovaj igrači



Lionel iz igre sa imenom najpoznatiji, kao na primer ovaj igrači

Posle višemesečnog ispitivanja, stručnjaci iz Beosofta su uspeali da izoluju uzročnik epidemije svetskih razmera, koja je počela da se širi i kod nas. To je Sony PlayStation, na izgled obična konzola. Privući će vas simpatičnim igrama i likovima koji čine sve da bi vas što duže zadržali ispred ekrana. Ali oprez! Čim uhvatite u ruku kontroler ili neki od mnogobrojnih dodatka kao što su pištolj ili volan, izlažete se riziku od zaraze. Prvi simptomi su ogromna želja za igranjem, bezuspešni pokušaji da se igra zavrti i gnčenje prstiju od preteranog stezanja kontrolera. Za sada jedini poznati lek je nabavka ove konzole i igranje do sticanja potpunog imuniteta. Zato je nabavite na vreme i spremno dočekajte epidemiju.



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Loile Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Zemun: Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008 • Indija: 064/120 71 51 • Novi Sad: 064/117 53 36